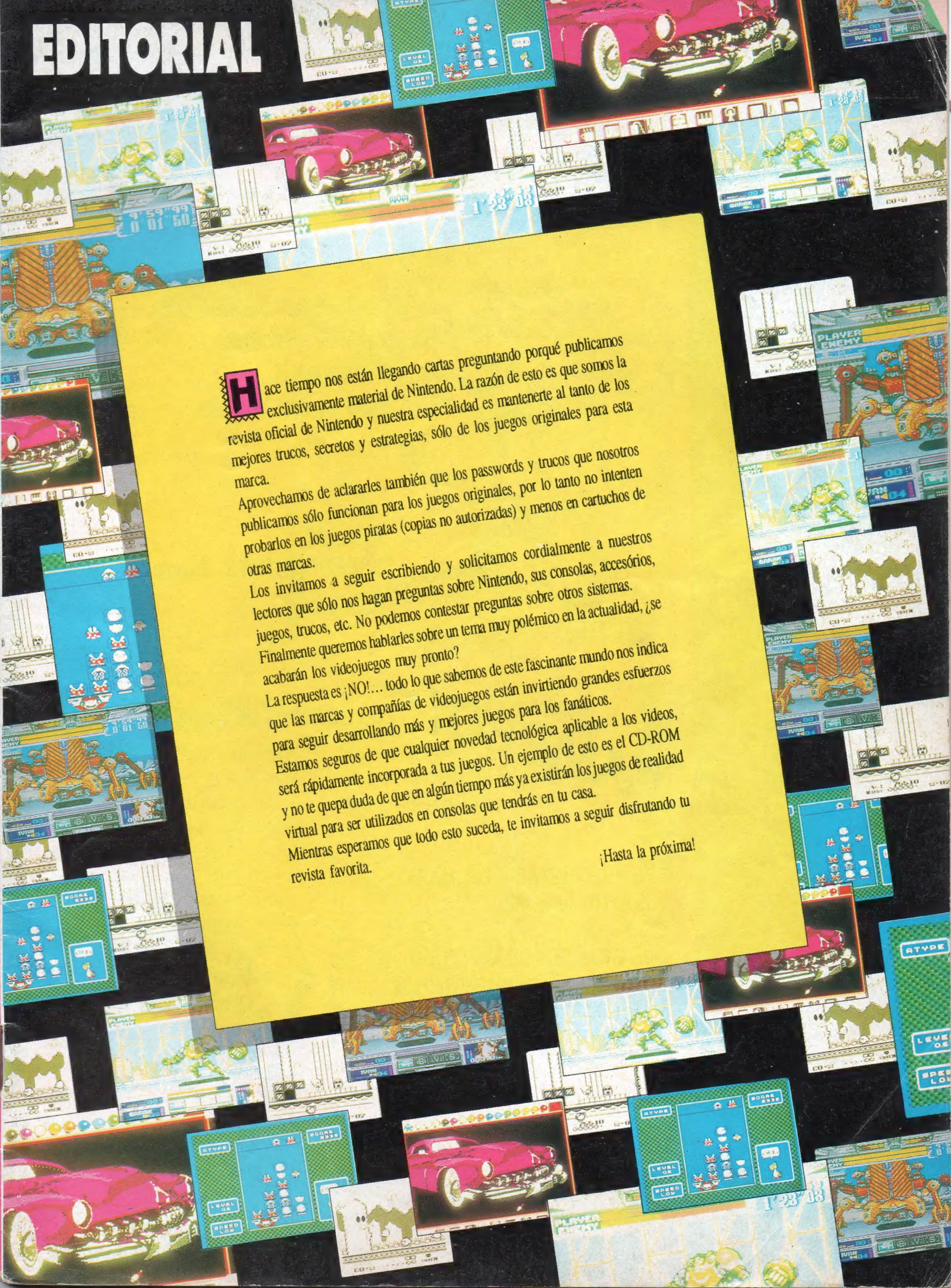


Año 2 No. 9
COLOMBIA $ 1.100.00
VENEZUELA BS 100.00
PUERTO RICO US$ 1.75
PANAMA US$ 1.75
ECUADOR S/
12
CLUB
Nintendo®
ESPECIAL
• STREET FIGHTER II
ZANGIEF
• TINY TOON
BUSTER BUSTS L. Y
CARTOON WORKSHOP
TIPS
• ZELDA III
• ROBOCOP III
CURSO
Nintensivo®
• BATMAN
RETURNS
• PUNCH OUT
¡SORPRESA!
POSTERS
BATMAN
RETURNS
CONTRA III
THE ALIEN WARS
09
0 37634 13138 1



EDITORIAL

Hace tiempo nos están llegando cartas preguntando porqué publicamos exclusivamente material de Nintendo. La razón de esto es que somos la revista oficial de Nintendo y nuestra especialidad es mantenerte al tanto de los mejores trucos, secretos y estrategias, sólo de los juegos originales para esta marca.

Aprovechamos de aclararles también que los passwords y trucos que nosotros publicamos sólo funcionan para los juegos originales, por lo tanto no intenten probarlos en los juegos piratas (copias no autorizadas) y menos en cartuchos de otras marcas.

Los invitamos a seguir escribiendo y solicitamos cordialmente a nuestros lectores que sólo nos hagan preguntas sobre Nintendo, sus consolas, accesórios, juegos, trucos, etc. No podemos contestar preguntas sobre otros sistemas.

Finalmente queremos hablarles sobre un tema muy polémico en la actualidad, ¿se acabarán los videojuegos muy pronto?

La respuesta es ¡NO!... todo lo que sabemos de este fascinante mundo nos indica que las marcas y compañías de videojuegos están invirtiendo grandes esfuerzos para seguir desarrollando más y mejores juegos para los fanáticos.

Estamos seguros de que cualquier novedad tecnológica aplicable a los videos, será rápidamente incorporada a tus juegos. Un ejemplo de esto es el CD-ROM y no te quepa duda de que en algún tiempo más ya existirán los juegos de realidad virtual para ser utilizados en consolas que tendrás en tu casa.

Mientras esperamos que todo esto suceda, te invitamos a seguir disfrutando tu revista favorita.

¡Hasta la próxima!



CLUB NINTENDO
Año 2 No. 9

Revista Coeditada entre:

Productos y Equipos
Internacionales, S.A. de C.V.

Director General
Teruhide Kikuche

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
Gustavo Rodríguez /
José Sierra

Producción
Network Publicidad
Diseño: Francisco Cuevas
Investigación: Jesús Medina/Adrián Carbajal

Editorial America S.A.

Presidente
Emiro Aristizabal A.

Director de Producción
Gustavo A. Ramírez H.

(MR) Club Nintendo: Coeditada y publicada por Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y por Editorial America S.A., por autorización de Nintendo of America, Inc. Registro en trámite. DISTRIBUIDORES: -COLOMBIA: Distribuidoras Unidas S.A., COSTA RICA: Agencia de Publicaciones de Costa Rica, S.A., San José -ECUADOR: Distribuidora Los Andes S.A., Guayaquil, -EL SALVADOR: Distribuidora Salvadoreña S.A., San Salvador, -GUATEMALA: Distribuidora de la Riva, Hnos.,S.A. Guatemala, -HONDURAS: Distribuidora de Publicaciones S.R.L. Comayaquela, D.C., -PANAMA: Distribuidora Panamex, S.A. Panamá, -PUERTO RICO: Agencia de Publicaciones de Puerto Rico, Inc. San Juan, -REPUBLICA DOMINICANA: Distribuidora Librería Amengual, C. por Santo Domingo, -U.S.A. Miami: American Distributors Magazine, Inc.,Miami, Florida -New Jersey: Acosta News, Inc.,Patterson, New Jersey -California: Editores Mexicanos de Revistas y Libros, S.A. (Edimex S.A.) San Isidro, California -San Antonio: Magaplus, Inc., San Antonio, Texas -VENEZUELA: Distribuidora Continental S.A., Caracas.

IMPRESION: OPTIMA-División Web. Santafé de Bogotá D.C.-Colombia.

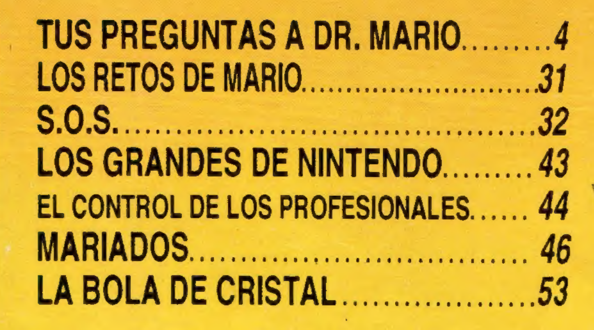
PRINTED IN COLOMBIA

Nintendo

CURSO NINTENSIVO ®

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM







TINY TOON ADVENTURES CARTOON WORKSHOP

NUESTRA PORTADA

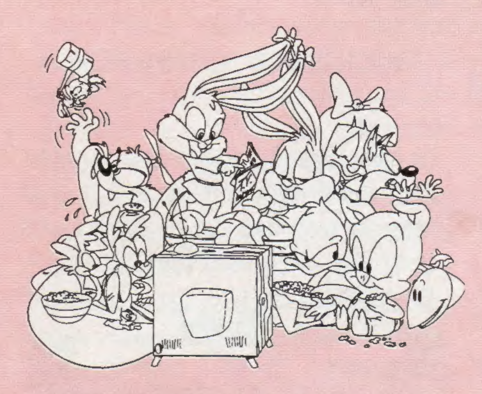
Esperamos que después de la doble invasión, hayas quedado en pie. Hablamos de una doble invasión, refiriéndonos a los ya conocidos juegos lanzados para Super NES y NES de las locas aventuras de: Tiny Toon Adventures.



Coyote Calamidad, realizada por la estrella del show, claro: Buster Bunny. De este título hay muy poco que decir, pero no porque sea malo ni mucho menos, al contrario, siendo un juego de Konami sabemos que tiene gráficos y música de primer nivel, además de un alto grado de diversión; por eso incluímos un analizando en este número. Te invitamos a echarle un ojo.

TINY TOON ADVENTURES CARTOON WORKSHOP

Konami decidió dar un descanso a ese héroe que todos llevamos dentro, ya que en este cartucho no salvamos el mundo de nadie, ni rescatamos princesas, simplemente nos divertimos haciendo nuestras própias caricaturas. Este cartucho da la posibilidad de poder crear secuencias animadas con la gran mayoría de los personajes de Tiny Toon. Para esto cuentas con una gran cantidad de opciones como lasa de movimientos de frame by frame, musicalización, diálogos y fondos donde quiera que se desarrolle la acción. Eres el director de una muy divertida caricatura, la que puedes grabar en un video. Sin duda este cartucho es una aportación muy importante de Konami para todos los que tienen NES y sobre todo muy creativa.



TINY TOON ADVENTURES BUSTER BUSTS LOOSE

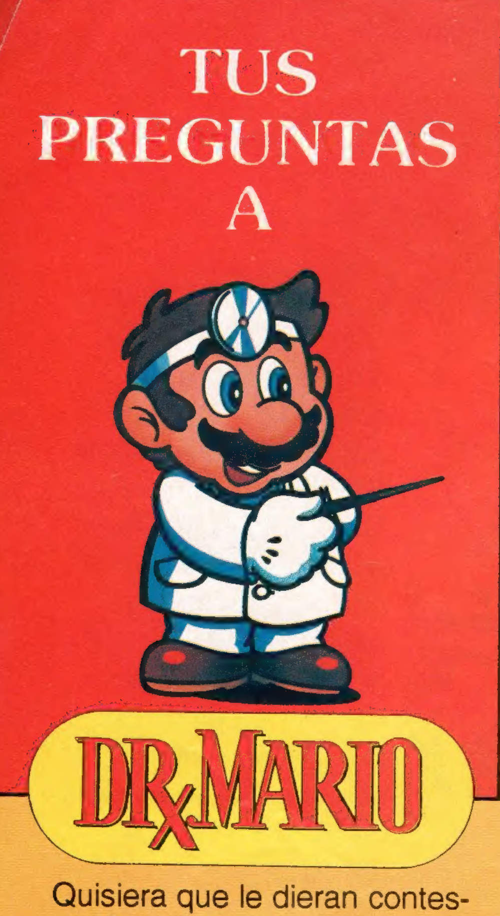
¿Qué hay de un viaje por toda Ciudad Acme? Eso es muy interesante, y más si se trata de la búsqueda del tesoro de



Para poder elegir cualquier escena de bonus, pon el siguiente password: Elmyra, Shirley y C. Calamidad.

Y si esto te parece poco, aún falta más ¿Qué opinas de Tiny Toon Adventures II para NES? En los próximos números te seguiremos hablando y enseñando trucos para este fabuloso juego de Konami, por el momento sigamos disfrutando de Tiny Toon Adventures para NES y Super NES.

TUS PREGUNTAS A



Quisiera que le dieran contestación a algunas preguntas que hasta ahora no han salido publicadas.
1.-¿Para cuándo va a salir Super Battletoads?
2.- Para ustedes ¿cuál es el cartucho más aburrido y el más divertido de NES y S. NES?
3.-¿Por qué nuestro país no hace cartuchos para Nintendo?

ROBERTO GIORIO S.

Respecto a tu primera pregunta la contestaremos con certeza en los próximos números conforme a la respuesta que Tradewest nos dé oficialmente.
Responder a tu segunda pregunta es muy difícil porque depende del humor que estemos, pero tu pregunta nos dio la pauta para hacer un "Control de los Profesionales".
La tercera pregunta también nos la han hecho muchos otros lectores de nuestra revista y la respuesta es relativente simple de contestar.
Debes tomar en cuenta que la tecnología en Japón y Estados Unidos está bastante avanzada en lo que a videojuegos se refiere, apoyándose en que estos países existen escuelas para formar programadores de videojuegos y estan en constante investigación sobre este tema, lamentablemente tenemos que aclararte que en nuestro país ni lo uno, ni lo otro existe. Pero no te desesperes.



◆

Quisiera comentarles sobre el tema "La Burla en los videojuegos". A mi me pueden ganar y no hay problema, pero lo que choca es que se burlen, en cambio hay chicos que cuando ganan no se burlan y hasta dan consejos y te dicen hasta en que estuviste mal. A esos chicos los admiro por su sencillez y los buenos jugadores que son. Gracias por tocar ese tema.

AUGUSTO GUTIERREZ

◆

Quiero felicitarlos por su super entretenidisima revista ya que me ha servido de mucho para terminar algunos juegos difíciles y destacar que sus portadas son muy originales.

GUILLERMO ARANGO M.

Agradecemos mucho tu carta, ya que como otros amigos nos dan fuerzas para seguir haciendo a la revista Club Nintendo más interesante y atractiva a la vez, la prueba está en que utilizamos diversas técnicas aplicadas por variados artistas para realizar nuestras portadas.

◆

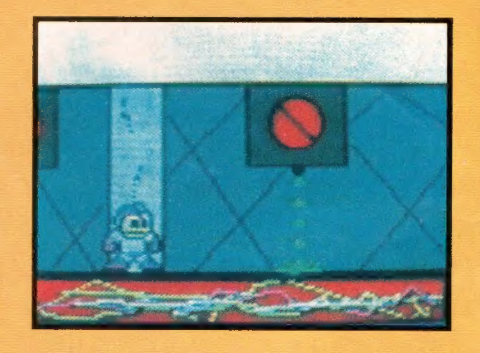
Un saludo a todos los videojugadores y a los que apenas van a serlo. Quisiera que editaran la historia de cada uno de los personajes de Street Fighter II.

FRANCISCO C. MILLER

Ya son tantas las cartas pidiendo diferentes cosas de Street Fighter que Club Nintendo está preparando una sorpresa para todos nuestros lectores aficionados a Street Fighter II. Estén pendientes, porque pronto informaremos más sobre esta sorpresa.

◆

En un número anterior dijeron que Mega Man 5 se realizó con los mejores modelos de robots enemigos que habían mandado jugadores en todo el mundo a Capcom Japón. Yo tengo 16 robots que diseñé y que me gustaría enviar a Capcom. ¿Me podrían dar la dirección?



REMIGIO PELEGRINI

Mega Man 5 ya está circulando como te habrás dado cuenta. De todas formas si deseas escribir a Capcom la dirección es:
CAPCOM U.S.A., Inc.
3303 Scott Blvd.
Santa Clara, CA 95054

◆

Quisiera saber cómo le hacen ustedes para sacar las claves de los juegos como "arriba, abajo, izquierda, etcétera".

JOSE MANUEL SOZA

Realmente creemos que sacar este tipo de claves es prácticamente imposible por la gran variedad de combinaciones que existen. Nosotros hemos "descubierto" por suerte una o dos claves como éstas, pero realmente son los fabricantes de cartuchos quienes hablan con los editores para publiquen las claves cuando ellos consideren bueno hacerlo.

Les escribo para decirles que tengan cuidado puesto que vi en una revista de Estados Unidos un análisis de Super Mario Land 2 y en él utilizaron un dibujo que ustedes publicaron en la sección de Mariados en los primeros números.
También quisiera saber si es cierto que Capcom autorizó la filmación de una película basada en los personajes de Street Fighter II.

MANUEL SALVATIERRA

Te felicitamos por ser tan observador. Efectivamente, en forma inexplicable, tomaron un dibujo de Mariados de nuestros números 1 y 2 y que nosotros corregimos porque estaba un poco feo. A nosotros nos dió gusto verlo porque significa que ya se está viendo Club Nintendo en otras latitudes del planeta.
Respecto a la película no hay nada oficial. Lo que realmente existe es un comercial de televisión que Capcom utilizó en Japón para promover su cartucho. Nosotros hablamos con Capcom y nos informó que hasta la fecha no había ninguna autorización para realizar una película.

Por favor, díganme exactamente hasta qué número va a llegar la revista Club Nintendo. No me digan "Creo que hasta..." Yo quiero que me digan exactamente.

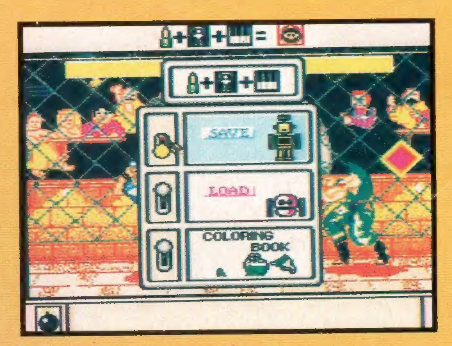
ESTEBAN GOMELSKY R.

Afortunadamente hasta el momento no tenemos pensado jubilarnos. No podemos decirte hasta qué número vamos a llegar. Sería más fácil que tú y todos los demás lectores nos dijeran hasta que número van a comprar la revista. Mientras tanto todos los que hacemos la revista seguiremos echándole todas las ganas en cada nuevo número.

En el cartucho de Mario Paint ¿nada más se puede salvar o guardar un dibujo?

FELIPE GONZALES G.

Efectivamente puedes guardar sólo un dibujo, su animación y su música. Por eso cuando pongas "Save" debes estar seguro de que quieras guardar esas 3 cosas, ya que si ya tienes guardado algo y entras al programa para "corregir" la animación, pero habías borrado la música, cuando lo guardes ya no tendrás la música.



Me gusta mucho su revista, pero mi secciones favoritas son "Club Nintendo Responde" y los Cursos Nintensivos la espero ansiosamente todos los meses. Mi pregunta es ¿a quién debo recurrir si su revista no saliera un mes?

JUAN GABRIEL DONNATO

Creemos que es muy interesante tu pregunta y nos vemos en la obligación de darte confianza en que avisaríamos con tiempo en el caso de que así fuera, pero no te preocupes querido amigo, por que mes a mes trabajamos muy duro para sacar la revista y además hay gente muy responsable que está encarga de hacerla llegar hasta tu puesto de revistas.

Querido Doctor Mario, creo que estoy en la obligación de contarles algo que me sucedió referente a su revista, yo compré la revista #1 y me pareció muy "simple", en realidad era mucha foto y poca información rescatable y no volví a comprarla hasta el número 8 y vaya que si hay diferencia. Los felicito porque se han mejorado bastante, es decir muchísimo. He terminado varios juegos, luego les mandaré algunos trucos y secretos que creo que les servirán mucho.

SEBASTIAN MICHEL H.

Nos parece muy digna tu apreciación y nos da gusto saber que tienes tus secciones favoritas, nosotros al igual que tú pensamos lo mismo. Entonces queda en evidencia que nuestro esfuerzo por mejorar la revista mes a mes está dando resultados y seguiremos así por siempre. Agradeceremos el material que nos mandes.

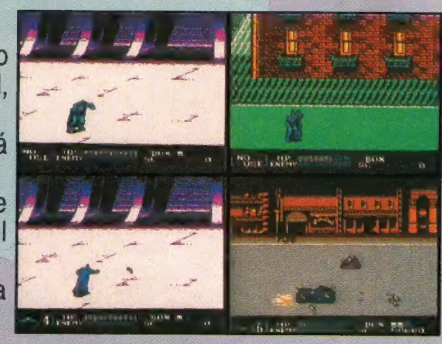
CURSO Nintensivo

BATMAN RETURNS

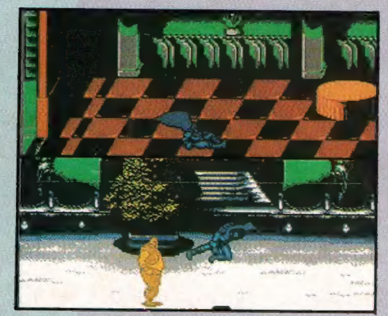
Batallas difíciles libró contra el Joker, pero ahora Ciudad Gótica tiene 2 nuevos enemigos: Gatúbela y el Pingüino; es por esto que Batman Regresa a tu NES.
Pero ahora Batman tiene diferentes formas de ataque y movimientos que deberás conocer y dominar si quieres tener una buena oportunidad para vencer al Pingüino y a su pandilla Red Triangle Circus Gang.

MOVIMIENTOS

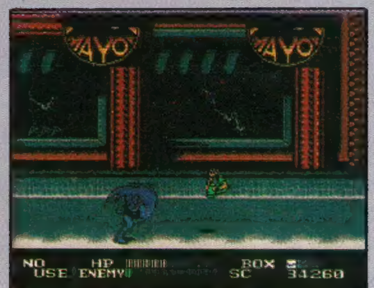
Control Pad: Podrás mover a Batman en 8 diferentes direcciones.
Botón B: Con este botón puedes hacer 4 diferentes cosas:
1.-Al presionarlo sin mover el control pad atacarás a tus enemigos con golpes, dando 3 diferentes tipos de ataques que son controlados por la computadora: golpe standard, golpe medio y remate.
2.-Al hacer el control hacia abajo y presionar B al mismo tiempo, Batman pondrá defensa, pero cabe mencionar que tiene muy poca efectividad.
3.-Si mueves el control hacia arriba y presionas B usarás una de las 2 armas con que cuentas: el Batarang y el Batwire, los cuales podrás escoger de tu inventario con el botón Select.
4.-Cuando vas en las escenas donde usas Batimóvil, con el botón B disparas la ametralladora, no necesitas presionarlo muchas veces, sólo déjalo presionado.➤



Botón A: Con este botón podrás realizar 2 diferentes ataques:



1.-Al presionarlo sin mover el control podrás dar un salto y dirigir a Batman con el control hacia el lugar donde quieres que caiga. Si aprietas el Botón A cuando Batman está saltando, éste podrá dar una patada a la cara del enemigo.
◄ 2.-Si mueves el control hacia abajo y al mismo tiempo presionas A, Batman "barrerá" a los enemigos que se encuentren frente a él, dejándolos aturdidos y listos para otro ataque.
Golpe Especial: Al presionar los botones A y B al mismo tiempo, Batman dará un golpe con su capa, el cual le restará mucha energía al enemigo que sea golpeado, pero el hacer este golpe le restará una unidad de energía a Batman; podrá seguir haciendo este golpe hasta que sea eliminado o él elimine a los enemigos.➤



EL ENEMIGO Y FORMAS PARA DERROTARLO

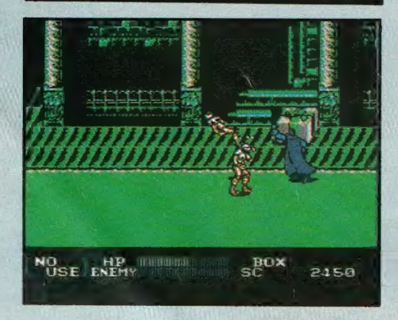
Batman encontrará en su camino a diferentes miembros de Red Triangle Circus Gang; a cada uno lo puedes derrotar de diversas formas, aquí te vamos a mencionar a todos y las distintas formas que hay para vencerlos:



◄ **Payasos**.- Estos son el mayor número de enemigos que enfrentarás; de estos enemigos hay 4 diferentes:

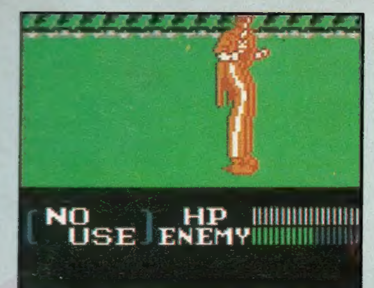
Payasos Cafés = (PC)
Payasos Azules = (PA)
Payasos con Pistola = (PP)
Payasos Morados = (PM)
Payasos Rosas = (PR)

Esencialmente los 4 tipos de payasos se vencen de la misma forma.
Con los que debes tener cuidado son los rosas y los morados, ya que cuando se alejan, regresarán corriendo hacia ti y tratarán de patearte; para evitarlo sólo muévete un poco hacia arriba o abajo: Con los que tienen pistola sólo espera a que disparen 3 veces y después atácalos.









➤ **Hombres en Zancos**.- No dejes que te espanten por su gran tamaño, los hombres en zancos son más fáciles de derrotar de lo que parece; de estos enemigos hay 2 tipos diferentes:
Hombres en Zancos Cafés = (HZC)
Hombres en Zancos Rosas = (HZR)
Con los cafés no hay mucho problema ya que puedes intentar un ataque directo sin mucho peligro a un contraataque; a los rosas es mejor atacarlos primero con una patada, pues son más agresivos que los cafés; después de la patada puedes golpearlos.



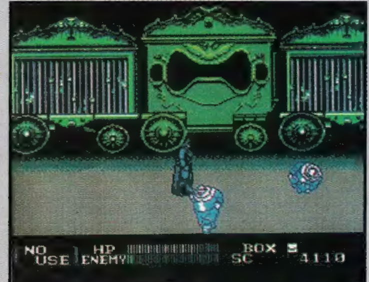


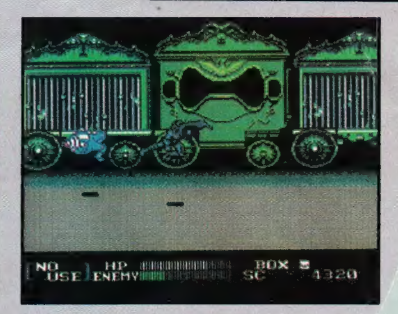


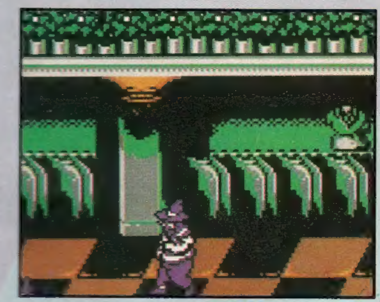
Payasos Gordos.- Estos payasos son más fuertes que los payasos normales, sin embargo, su forma de ataque es parecida a la de los payasos normales; de estos payasos hay 2 tipos: ➤
Payasos Gordos Cafés = (PGC)
Payasos Gordos Azules = (PGA)
Al igual que los payasos normales puedes acercarte a ellos y atacarlos con puño, pero cuídate cuando empiecen a correr, ya que te atacarán. A los azules también los puedes atacar con golpes o con patadas, sólo que éstos te pueden atacar corriendo o rodando; esto lo hacen más constantemente que los cafés.



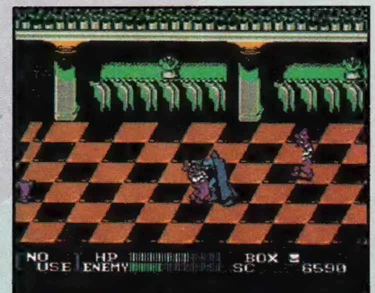




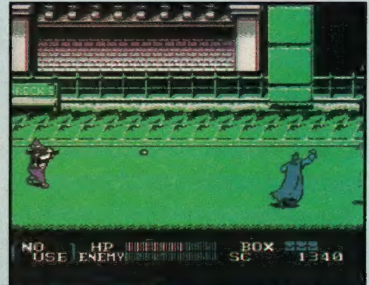


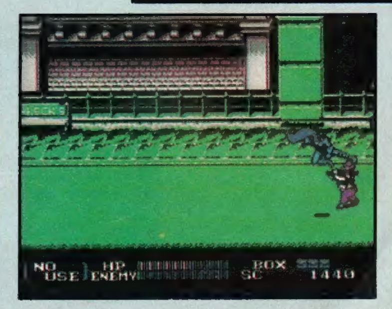


➤ **LIMPIA JAULAS**.- Esta clase de enemigos suelen ser muy "mañosos" por sus formas de atacar; de éstos hay 2 formas en las que te pueden atacar:
Limpia Jaulas Armados.- (LA)
Limpia Jaulas Desarmados.- (LD)
Los limpia jaulas desarmados los puedes atacar igual que a los payasos gordos azules, aunque éstos no son tan agresivos. A los armados los debes esperar en la orilla a que disparen 3 veces y luego aprovechar para atacarlos; el problema es que ellos atacan en "parejas" y cuando disparan sobre una misma línea es muy difícil atacar a uno sin recibir daño. Lo mejor en estos casos es patearlos.



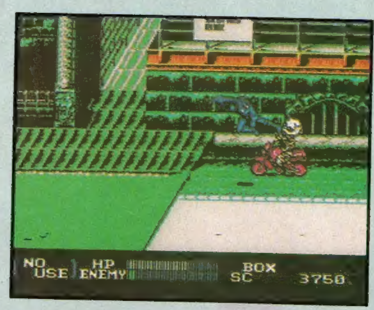




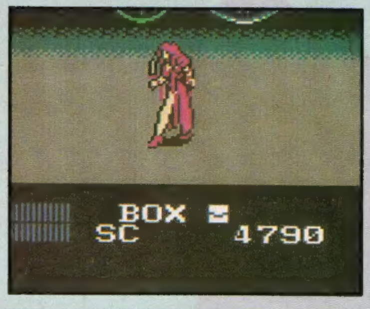


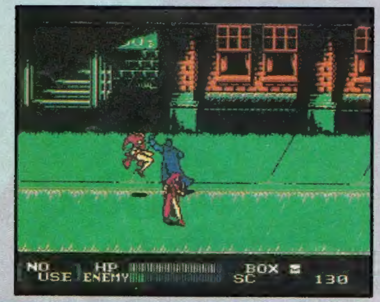


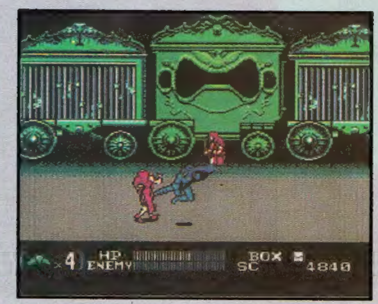
Motociclistas.- Los motociclistas están disfrazados de esqueletos, eso es lo que los hace verse tan raro; de estos enemigos hay 2 clases, aunque en realidad no hay diferencia entre los 2 tipos:
Motociclistas Blancos (MB) Motociclistas Rojos (MR)
Para derrotarlos tienes que bajarlos de la moto; cuando se acerquen alíneate con ellos y dales una patada en la cara. Debes notar a qué velocidad salen, ya que si lo hacen muy rápido sólo tendrás una opurtunidad de darles, y si salen lentamente tendrás opurtunidad de golperarlos.



Lanzacuchillos.- No te fíes porque son mujeres; estos enemigos son de los que restan más energía; de ellas hay 2 tipos diferentes:
Lanzacuchillos Rosas (LR)
Lanzacuchillos Azules (LA)
La técnica más recomendada para eliminarlos es la siguiente: con las rosas te puedes alinear y comenzar a golpearlas, o también puedes darles una patada y luego un golpe, pero debes estar muy alejado de ellas al darles la patada para que no te arrojen cuchillos. Con las azules es un poco más difícil aplicar esta técnica; lo más recomendable en este caso es darles un golpe especial.





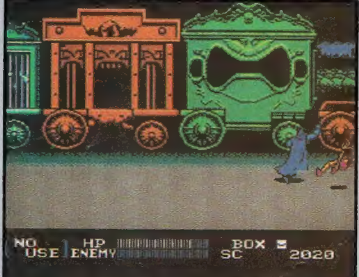


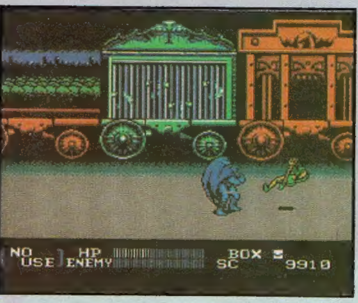




Diablos.- Estos enemigos literalmente le hacen honor a su disfraz, ya que pueden hacer que Batman vea su suerte, hay 2 clases de diablos:
Diablos Rojos (DR)
Diablos Verdes (DV)
Como los lanzacuchillos, con los diablos rojos puedes intentar alinearte con ellos para golpearlos, pero ten cuidado cuando se vayan corriendo a cualquier orilla de la pantalla ya que te escupirán fuego; con los verdes sí te recomendamos hacer ataque especial, de lo contrario perderás mucha energía al intentar golpearlos o patearlos.

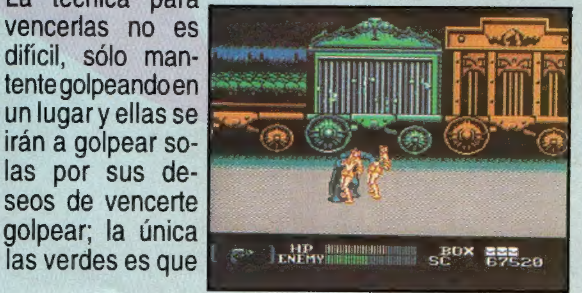


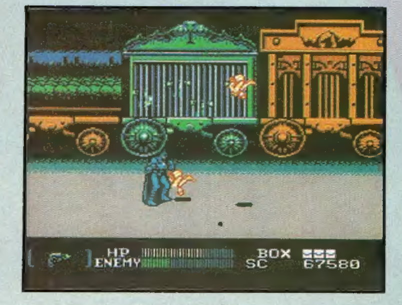


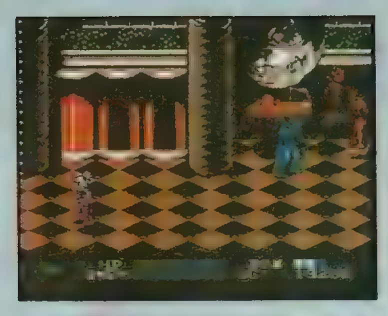




Bailarinas.- Si no tienes cuidado estos enemigos pueden conectarte varios golpes seguidos, de ellos hay 2 clases: Bailarinas Cafés (BC) Bailarinas Verdes (BC)
La técnica para vencerlas no es difícil, sólo mantente golpeando en un lugar y ellas se irán a golpear solas por sus deseos de vencerte y aunque salten las volverás a golpear; la única diferencia entre las de color café y las verdes es que estas últimas tienen más energía.







➤ A lo largo de tu camino encontrarás ciertos objetos que al golpearlos te darán cosas como energía o items; debes fijarte muy bien para romper estos objetos.

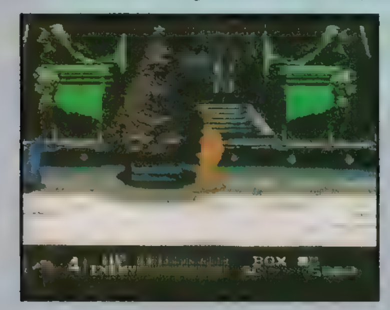
En los mapas te indicaremos los enemigos y la cantidad de ellos que te saldrán con las claves para cada enemigo; por ejemplo, para indicar que te salen 3 diablos verdes en un lugar, te lo indicaremos así: DV3
Es decir, primero la clave del enemigo, y después el número de ellos.

ESCENA 1-1



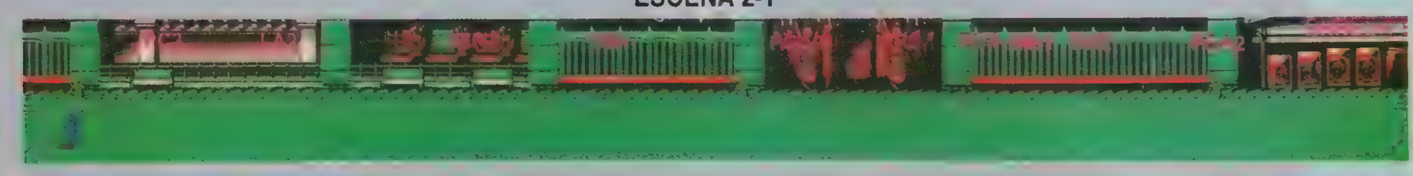
ESCENA 1-2

En la escena 1-2 se encuentra el jefe; para vencerlo primero alíneate con él para que te arroje el barril, entonces rápidamente ve a la esquina que indica la foto (puedes aprovechar para lanzarles Batarangs) y cuando se acerque a ti, bájate y después arrástrate para hacer que el enemigo comience a girar y tú puedas escapar. Cuando se detenga a descansar golpéalo, ya sea con un golpe normal o un golpe doble. Repite la jugada (obviamente del otro lado) hasta que lo elimines.

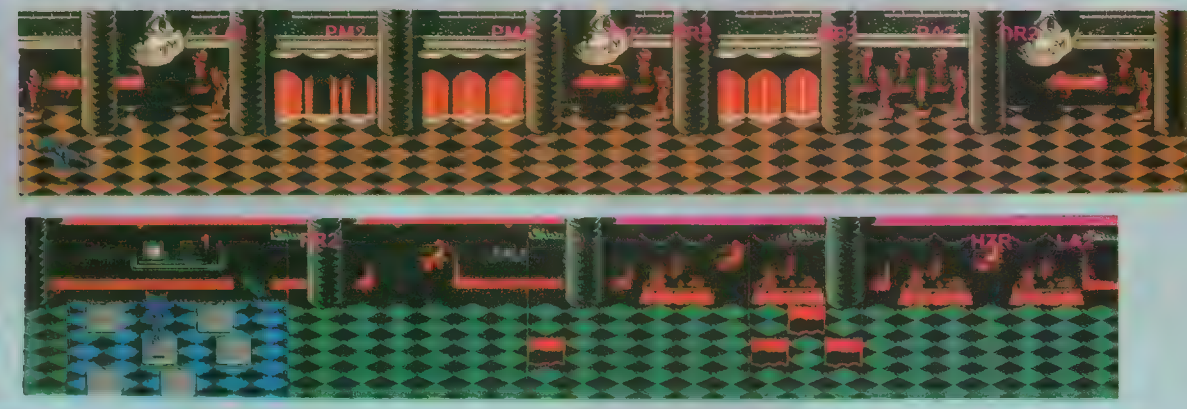


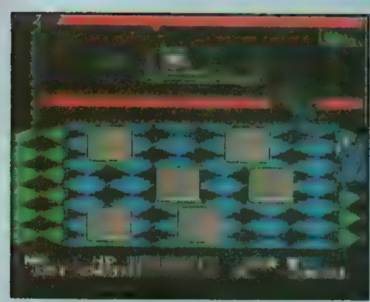


ESCENA 2-1



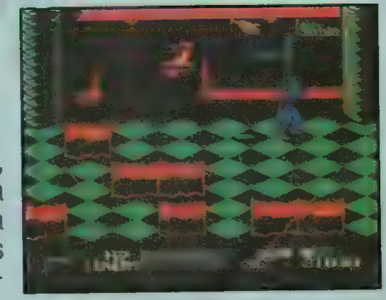
ESCENA 2-2





➤ 1.-Aquí te van a salir 2 payasos armados, te recomendamos golpear primero al de la izquierda; si te pones como indica la foto (viendo hacia la derecha) podrás eliminar a ese payaso sin problema.

2.-Ten cuidado cuando salgan los helicópteros aquí, ya que arrojan bombas que perforan el piso. Para destruirlos dales con el Batwire (guíate por la sombra del helicóptero); si caes por los hoyos llegarás a la mitad del primer piso. ➤





ESCENA 2-3

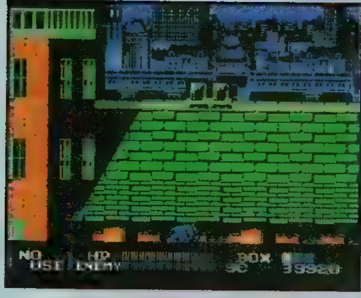
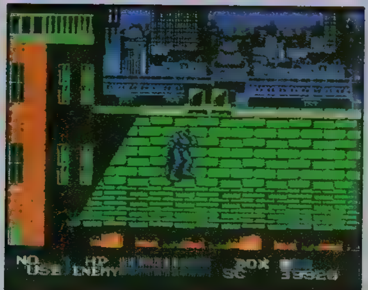
Aquí Batman tendrá que enfrentarse a Gatúbela; al principio sólo bájate y súbete para que ella se alinee contigo y la puedas golpear. Cuando le quede la mitad de energía te atacará con su látigo; para alcanzar a alinearte con ella arrástrate para seguir golpeándola (tambien puedes usar tus Batarangs).





ESCENA 3-2

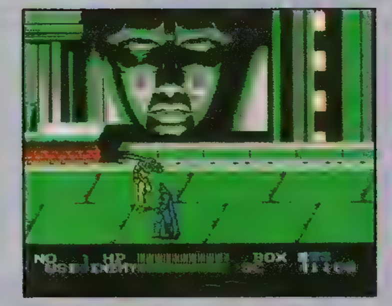
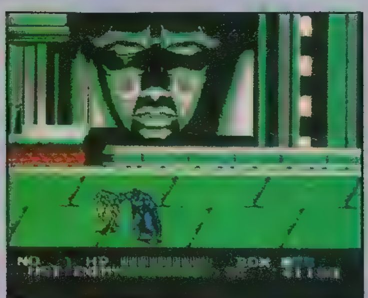


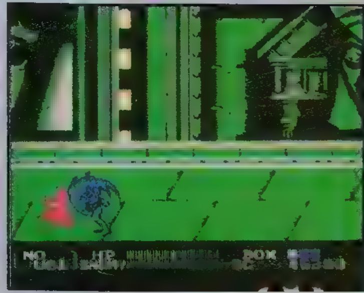



5.-En esta escena Batman se resbalará hacia abajo haciendo más difícil la maniobrabilidad; si Batman llega a caer perderá aproximadamente 5 unidades de energía.

ESCENA 3-3

Aquí deberás enfrentar a 2 jefes, el primero te atacará con una espada pero no te espantes por su velocidad, lo básico para vencerlo es esperar a que él esté a tu mismo nivel para golpearlo (como con Gatúbela).

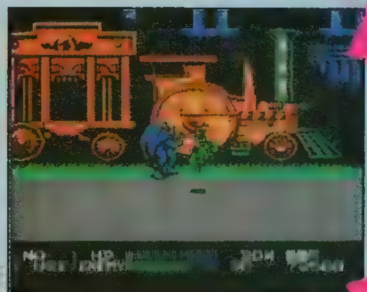



El segundo jefe de esta escena es igual que el primero que enfrentaste. Comienza a golpearlo igual y cuando le quede la mitad de energía ya no se acercará a ti, todo lo contrario, se alejará y cargará contra ti; cuando esté haciendo esto sólo bájate un poco para esquivarlo y cuando se detenga aprovecha para darle un golpe especial. Repite esto hasta que lo derrotes.

ESCENA 4-3





Aquí tendrás que enfrentarte al organillero, que es el jefe del Circo; para empezar te recomendamos usar en él tus Batarangs. Cuando puedas golpearlo usa el ataque especial para restarle más energía y cuando oigas un raro sonido es que él te va a disparar, así que trata de pararte arriba; cuando veas que se va a arrojar arrástrate para así esquivarlo.

ESCENA 3-1



3.-Para entrar a este cuarto usa el Batwire y adentro tendrás que derrotar a Limpia jaulas desarmados. Si usas tu Batwire en la lámpara obtendrás un corazón que llenará la mitad de tu energía.



4.-Cuando entres a este cuarto enfrentarás a 3 diablos verdes, pero si hiciste el truco de Spot, aquí te puede salir una 4ª caja verde que si la tomas te quitará todas las que traes; te recomendamos no abrir esta lámpara.

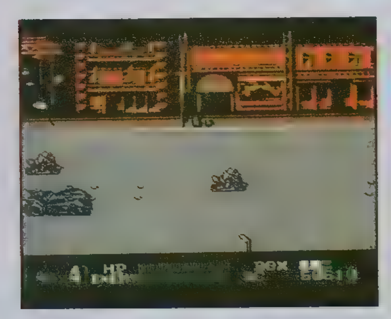






ESCENA 4-1

En esta escena Batman debe guiar su Batimóvil a través de las calles y debes tener muy buenos reflejos para poder tomar los corazones y demás objetos con los que te vas a encontrar. A los motociclistas, y coches los podrás destruir con la ametralladora del Batimóvil; a los helicópteros con los discos-misil (si uno de los pilotos de alguna moto o coche se agarra del Batimóvil, mueve rápidamente el control para evitar que disminuyan tu energía).









◄Cuando alcances alCirco debes perseguirlo por algún tiempo para que se detenga; evita que te den los disparos, ten también cuidado cuando les des a los globos con los misiles, ya que la explosión te alcanzará hasta donde estés.

ESCENA 4-2



ESCENA 5-1

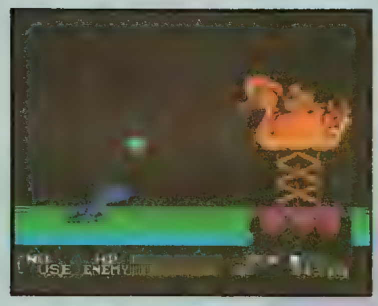


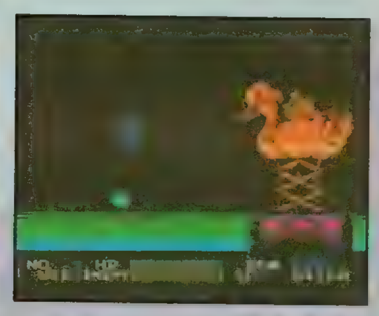




ESCENA 5-2

Aquí debes pelear contra el vehículo "pato" del Pingüino; primero destruye la base que lo eleva con Batarangs o pateándola; cuando se te arroje podrás evitar que te arrolle si te mueves todo hacia la izquierda. Para evitar el disparo dirigido puedes hacer 2 cosas; si viene muy abajo sáltalo para que choque contra el piso, y si viene muy alto primero arrástrate debajo de él y después sáltalo. Si es necesario, una vez que destruyas la base podrás golpear el pato que es la única forma de bajarle energía al jefe.



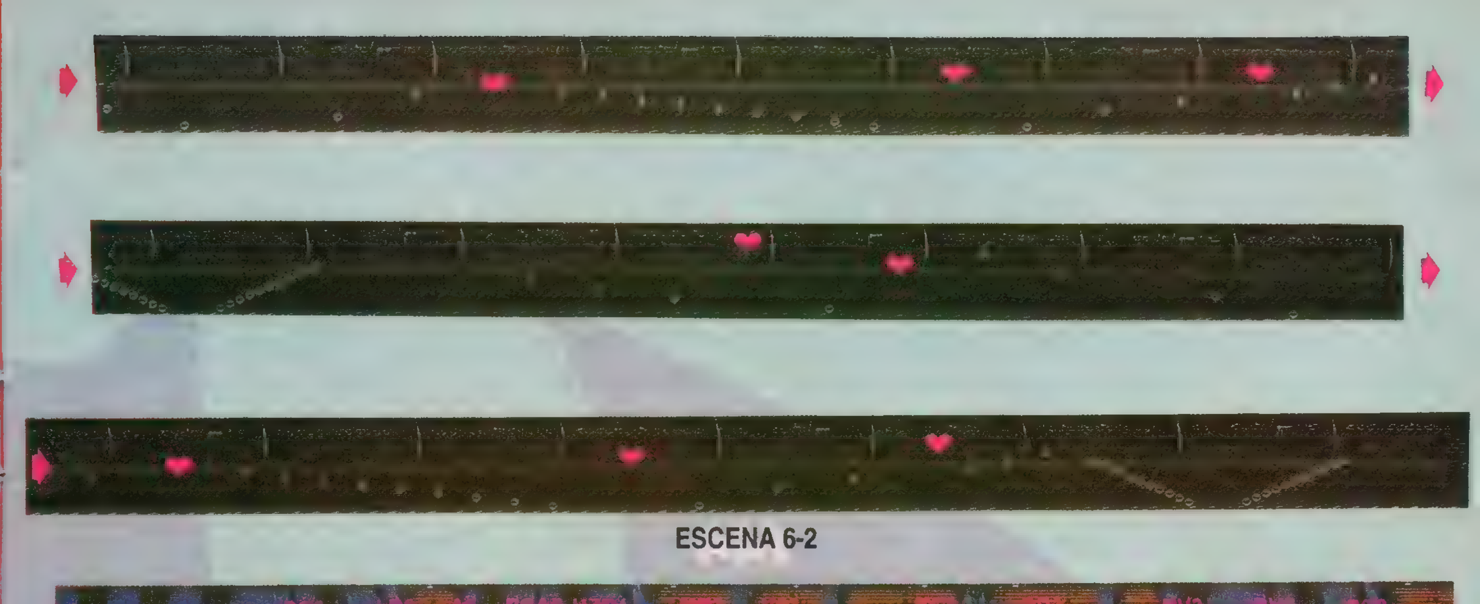




ESCENA 6-1



Para poder llegar a la guarida del Pingüino debes viajar por las alcantarillas; ahí encontrarás muchos premios y ningún enemigo. Te damos el mapa para que te anticipes y puedas agarrar lo que te convenga, además te recomendamos que si vas a sacar password lo hagas en esta escena para así poder llegar con más energía a la batalla final. ➤



ESCENA 6-2

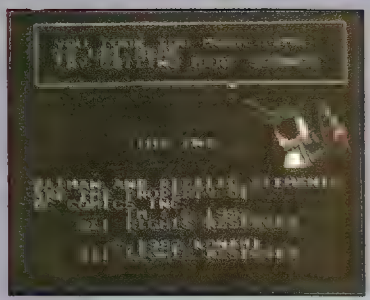
PELEA FINAL CONTRA EL PINGÜINO

El Pingüino es un enemigo muy difícil. Cuando se encuentre en tierra nunca te alinees con él, ya que te atacará con su paraguas-ametralladora; al estar cerca de él salta y alíneate con él en el aire para así patearlo; cuando comience a volar trata de darle con el Batwire. Sigue así, no te presiones y lo podrás derrotar.









Este es el mal final.



Ver el buen final depende de tu habilidad.

➤ El juego de Batman Returns tiene 2 diferentes finales; si continúas muchas veces verás el final de la primer foto, si lo acabas continuando sólo una vez verás el verdadero final.

Aquí te damos un password para que comiences el juego con 2 Boxs, sin que hayas continuado ninguna vez:

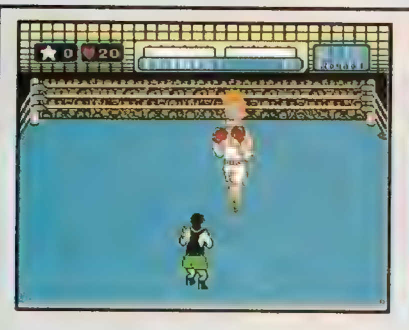
X211 29 3392 Y1

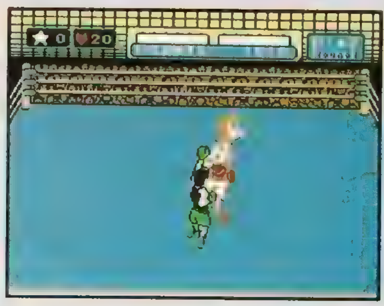
¿Segunda vuelta? ¡Para nada! para lograr este password hicimos lo que muy pocos se atreverían a hacer ¡resetear un buen juego! Esta técnica te sirve para obtener el password de la escena que quieras sin necesidad de perder (y que obviamente la máquina marque que continuaste). Por ejemplo, en la escena 6-1 pon pausa y resetea el juego, ahora al presionar Start e ir a la opción de password, el que aparece ya puesto es el de la escena en que te quedaste, apúntalo si vas a continuar otro día o presiona Start y empezarás con menos energía, pero deberás dejarte ganar.

Para lograr mi password elimina al primer enemigo, toma el box e inmediatamente pon Reset en el NES, fácil ¿no? *SPOT*

Nintensivo PUNCH OUT!!

Por supuesto que uno de los deportes más rudos de todos es el box y solamente los peleadores más hábiles y fuertes pueden aspirar a la victoria.
Mac es el nombre del personaje que tú controlarás ante difíciles y aguerridos retadores que, como todos, tienen puntos débiles.
Además tendrás la ventaja de que cada contrincante "te avisará" cuando va a tirar un golpe y esto te ayudará a esquivarlos para luego tú golpearlos.
También, si le aplicas una serie de golpes para sacarle "estrellitas", se te apuntará en tu score una "estrella" y esto significará que tendrás un golpe especial (Upper Cut) que podrás aplicar oprimiendo Start. Este especial y potente golpe le restará mucha energía a tu oponente.

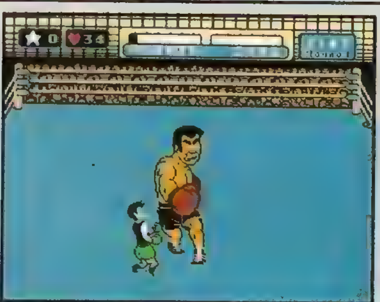




GLASS JOE

Al iniciar el primer round no tires ningún golpe y él tampoco lo hará; al llegar al segundo 40, Glass Joe se hará hacia atrás para atacarte y exactamente en el segundo 42 aplica Arriba y A para conectarlo y mandarlo a la lona.
Cuando se levante esquiva su golpe e inmediatamente oprime Arriba, A y B tres veces seguidas; ahora espera su nuevo golpe y repite la jugada hasta vencerlo.



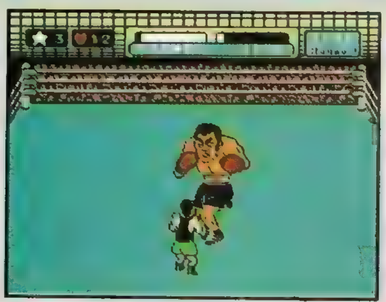


PISTON HONDA



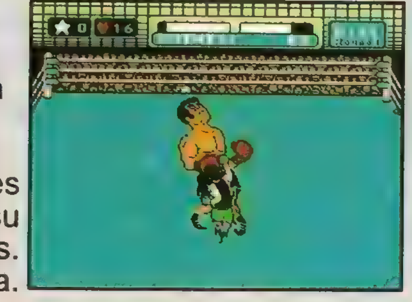
Este contrincante es muy grande, pero recuerda que "entre más grande, más fuerte cae". La estrategia para vencerlo es observar sus cejas y cuando éstas se muevan te lanzará un golpe, esquívalo y tírale de 4 a 6 golpes a la cara.
Repite la jugada hasta que caiga.

Si estás a punto de noquearlo porque tiene poca energía, reserva tus golpes para el siguiente round y así podrás tirarlo al iniciar.



LA REVANCHA

Si logras ganar los siguientes 4 combates, volverás a enfrentar a Piston Honda. En esta ocasión tu contrincante cambiará en buena parte su estrategia; sin embargo, te seguirá "avisando" con el movimiento de cejas para su primer ataque, pero ten cuidado porque ahora te tirará 2 "ganchos" en lugar de uno.



Para evitarlos sólo esquívalo rápidamente y dale de 4 a 6 golpes nuevamente. Cuando se haga hacia atrás, cúbrete para parar su primer golpe, pero inmediatamente dale una serie de 4 golpes.
Luego esquívalo y repite la jugada.

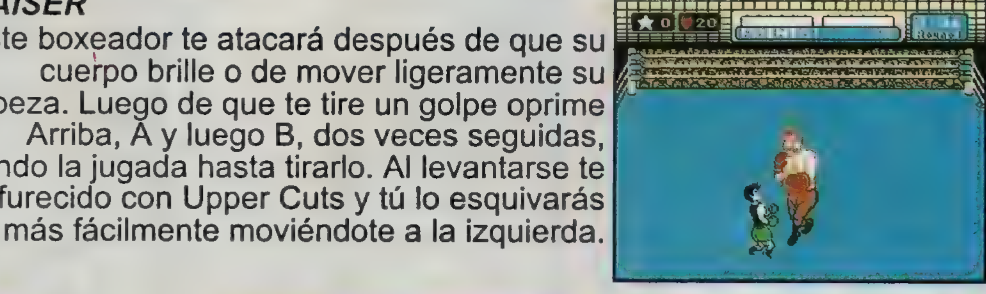
A continuación te presentaremos una tabla de golpes y movimientos, así como las estrategias más sencillas que podrás utilizar contra cada contrincante. Habrá que ser observador y muy hábil de reflejos para obtener el título mundial.
La práctica será fundamental.

NOTA: Mientras esquives o pongas guardia no podrás tirar ningún golpe.

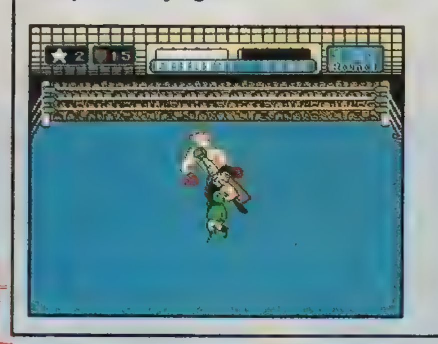
Si tienes poca energía al término del primer ó segundo round, oprime Select y tu nivel de energía subirá. Esto sólo sirve una vez por pelea.

MOVIMIENTOS Y GOLPES DE MAC	
DER	Esquiva a la derecha
IZQ	Esquiva a la izquierda
ABA	Pone guardia
ARR+A	Golpe derecho a la cara
ARR+B	Golpe izquierdo a la cara
A	Derechazo recto al estómago
B	Izquierdazo recto al estómago

VON KAISER



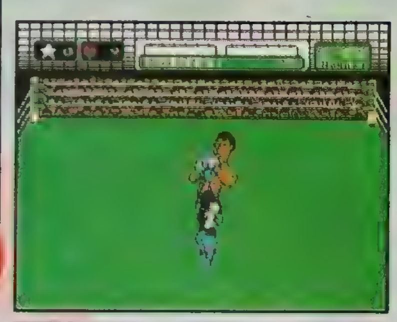
Este boxeador te atacará después de que su cuerpo brille o de mover ligeramente su cabeza. Luego de que te tire un golpe oprime Arriba, A y luego B, dos veces seguidas, repitiendo la jugada hasta tirarlo. Al levantarse te atacará enfurecido con Upper Cuts y tú lo esquivarás más fácilmente moviéndote a la izquierda. Repite la jugada.





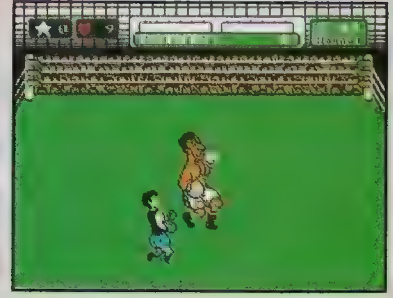


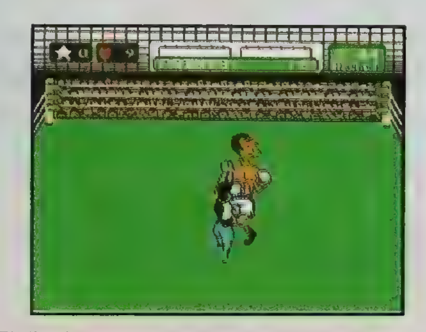
DON FLAMENCO

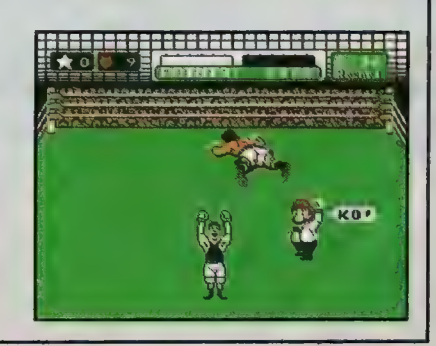




Este simpático personaje es de los más sencillos de acabar. Al enfrentarlo tírale un golpe a la cara, esquiva el que te tirará y luego presiona A y B sin detenerte hasta que caiga. Al levantarse inmediatamente te tirará un golpe, esquívalo y repite A y B hasta volver a tirarlo. Don Flamenco ya no se levantará.

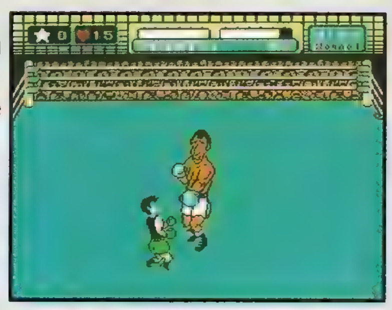


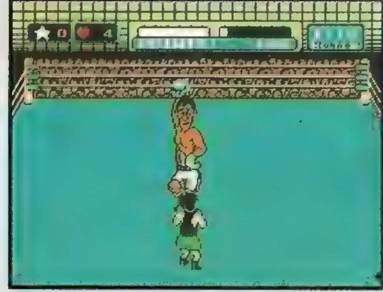




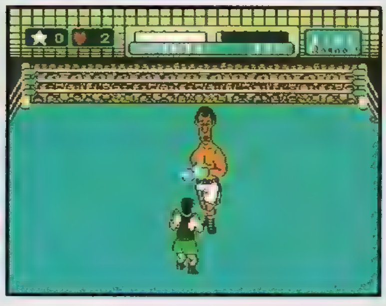
LA REVANCHA

Don Flamenco, después de la derrota que le impusiste, se fue a entrenar y llega con una nueva técnica para tratar de derrotarte. No será fácil pero de seguro tú le ganarás.

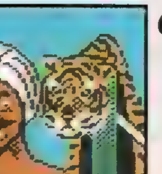




Después de esquivar su primer golpe dale 4 golpes a la cara, esquiva enseguida 3 rectos (entre cada recto dale 4 golpes a la cara) y después de un gancho que te tirará pégale 2 veces. Repite la jugada hasta acabarlo.



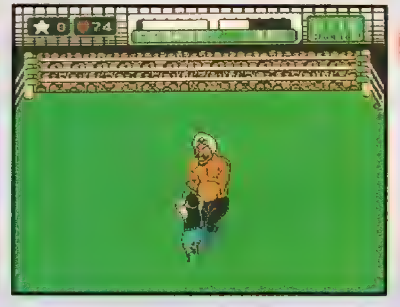
Si llegas al segundo round, no le pegues y él sí lo hará pero hasta los 2 minutos 13 segundos (según el conteo de la computadora); esquívalo nuevamente y golpéalo. Esto significa que tendrás asegurado el triunfo en este segundo round para el caso de irse a decisión.



GREAT TIGER

Este boxeador hindú es el más "marrullero" de todos, pues no pelea limpio. Resulta que utiliza magia para atacarte, pero aún así no es tan difícil vencerlo.



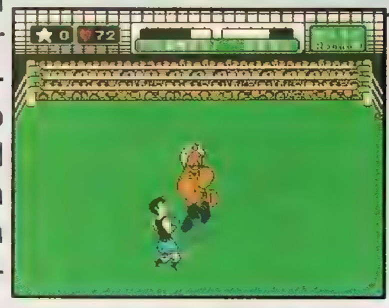


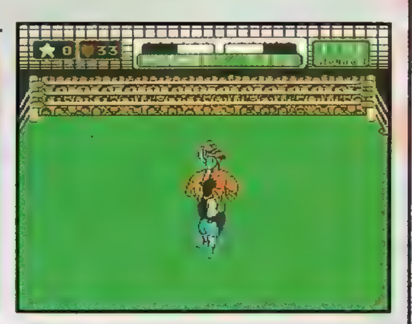


Para evitar la magia sólo pon guardia en su primer golpe recto y enseguida dale 6 golpes a la cara (al sexto golpe él pondrá guardia pero esto lo obligará a tirar un recto para repetir la jugada).

Cuando se agache para tirar un gancho pégale con el puño del lado que él lo hizo (si se agacha a la izquierda, pégale con la izquierda como si dieras un golpe al estómago) y así le sacarás una estrella. Repítelo tres veces y luego esquívalo para conectarle un Upper Cut con Start.

Si por alguna razón utiliza la magia, pon la guardia (Abajo) y después del primer contacto quita la guardia e inmediatamente vuelve a colocarla para un nuevo contacto. Repite esto 5 veces y al final Great Tiger quedará "mareado" frente a ti, entonces dale un golpe y se irá a la lona. Con esta estrategia seguro le ganarás.





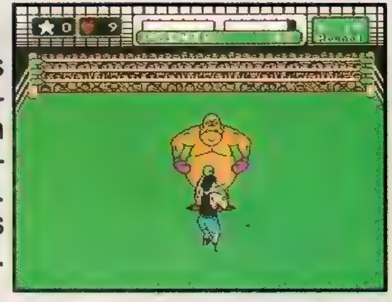
Cuando brille la gema de su turbante, tirará un golpe.



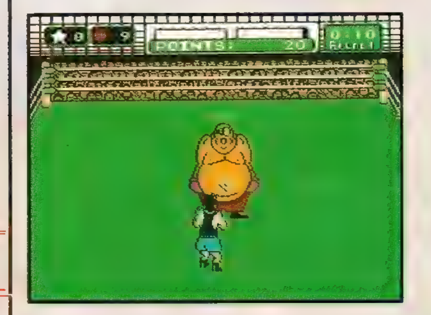
KING HIPPO

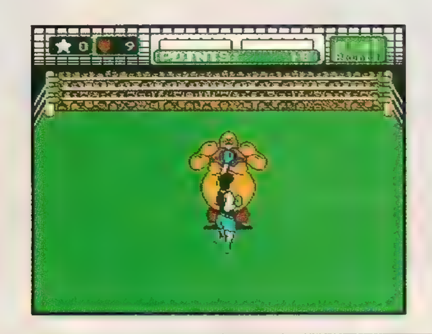


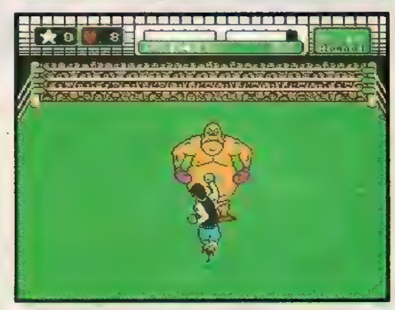
Este chistoso boxeador no debe asustarte, pues con la técnica que te diremos sólo bastará una caída para ganarle.



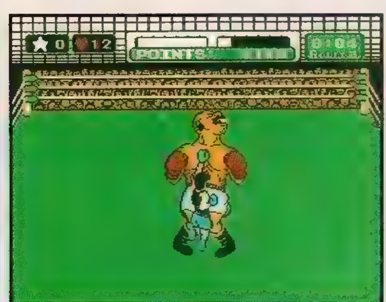
Lo primero es que evites sus golpes poco después de que su cuerpo "tiembla"; cuando veas que además de temblar abre la boca, en ese instante pégale a la cara para que se quede "atontado" y puedas darle 4 golpes al estómago; luego espera su nuevo ataque, elúdelo y repite la jugada. cuando lo tires por falta de energía, él ya no se levantará y habrás ganado por KOT.







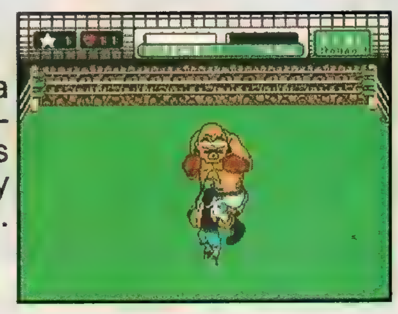




BALD BULL



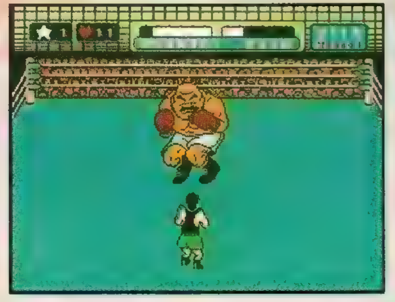
Este boxeador de aspecto impresionante y brillante calva, es muy agresivo y tiene potentes golpes. Para vencerlo observa cuando mueve sus guantes, porque significará que va a tirar un golpe; esquívalo y dale 2 golpes, entonces se agachará para dar un gancho y después de esquivarlo le darás ahora 3 golpes. Sin embargo, tiene otro golpe parecido al gancho (una especie de Upper Cut), después del cual le podrás dar hasta 7 golpes.



Finalmente, cuando está muy enojado, Bald Bull se hace hacia atrás y se deja venir brincando para darte un golpazo ¡no te cubras! porque de todas formas te tirará, mejor esquívalo o, si eres exacto, dale un golpe al estómago en el momento que llegue a ti y con eso será suficiente para enviarlo a la lona.

LA REVANCHA

Utiliza la misma técnica que en tu primer enfrentamiento con Bald Bull, sólo que cuando se haga hacia atrás para lanzarse sobre ti haz lo siguiente: Esquívalo en su primer embate y la segunda vez no se irá hasta las cuerdas, sino que se irá al centro del ring para volver a atacarte y ahora sí será el momento de esperarlo y con un solo golpe mandarlo a la lona.

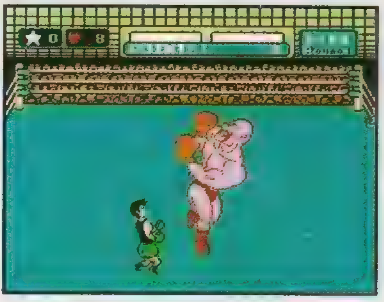


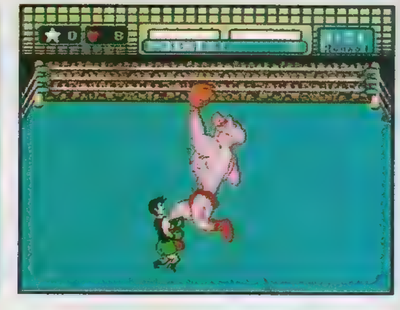


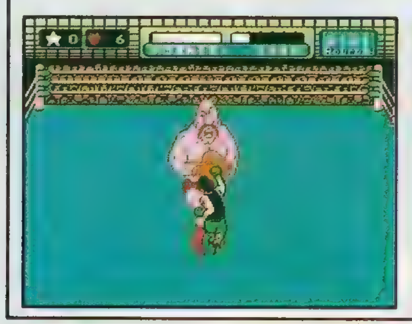


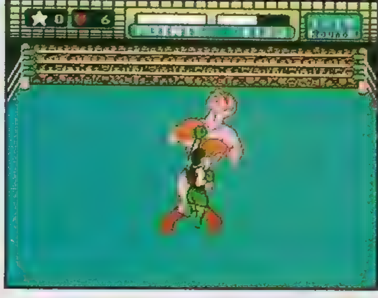
SODA POPINSKI

Si no tienes cuidado al esquivarlo, puede darte un gran susto, pero si eres cuidadoso no será de peligro para ti.



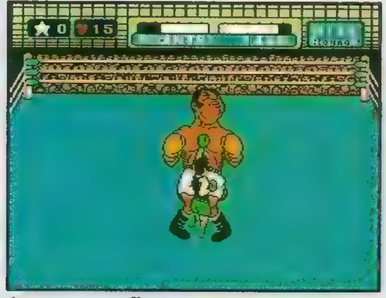






Cada vez que te tire un golpe (de cualquier tipo) esquívalo y dale 6 golpes en la cara. Con eso será suficiente para tirarlo varias veces en el transcurso de la pelea y así derrotarlo.



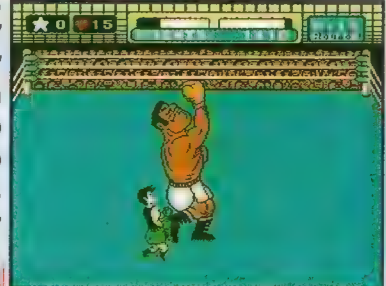


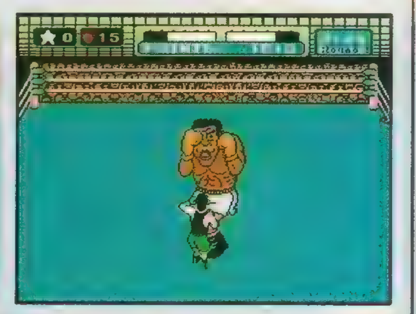
MR. SANDMAN



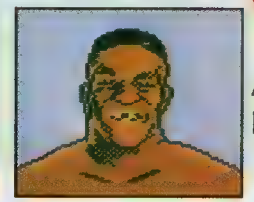
Además de tener un físico imponente, es muy rápido y tira fuertes golpes; sin embargo existe una técnica muy sencilla para vencerlo:

Después de mover rápidamente sus puños, Mr. Sandman te tirará un golpe, esquívalo y dale un golpe a la cara, 3 en el estómago y espera su próximo puñetazo para repetir la jugada. Hay ocasiones que se queda quieto para luego tirar su golpe especial; esquívalo y repite la jugada. De esta forma podrás ganarle e ir por el siguiente contrincante y penúltima pelea.





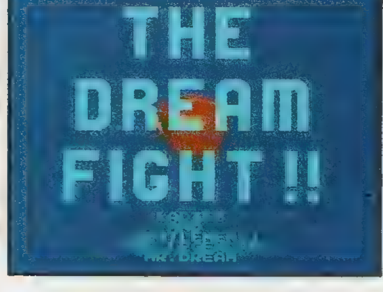




MR. DREAM O MIKE TYSON

Ahora sí, por fin enfrentarás al campeón mundial y tus posibilidades de triunfo son las mismas que él tiene.

La serie de peleas sostenidas anteriormente te dan la experiencia necesaria para que Mac le dé "batalla" a este fornido y violento boxeador.





Lo básico para enfrentarlo (al igual que en cada pelea) será el manejo de tu control para esquivar sus golpes.

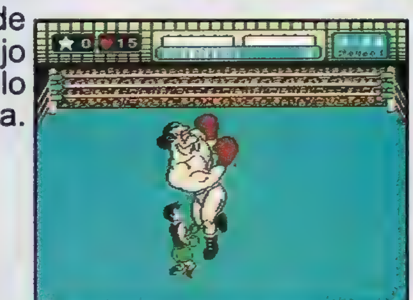
En el primer y tercer round la técnica será la misma: cuando brille tirará inmediatamente después un golpe, esquívalo y dale 2 golpes en la cara muy rápidos; luego repite la jugada.

SUPER MACHO MAN

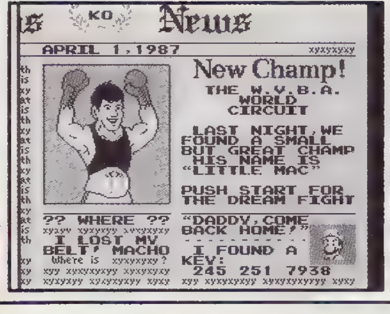
Este boxeador tiene un golpe especial que lo hace sumamente peligroso si no eres exacto al esquivar, pero tampoco es la gran cosa.



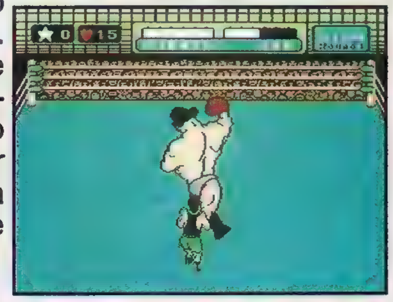
Para enfrentarlo deberás observar que tiene dos tipos de gancho: uno lo saca desde abajo y cuando lo utilice, esquívalo y dale 6 golpes a la cara.



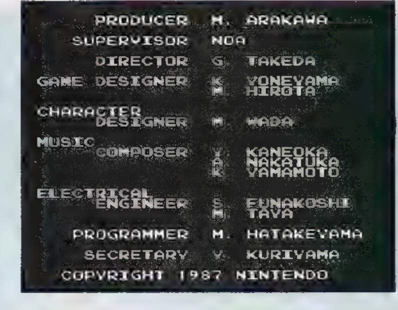
El otro gancho lo prepara desde un lado; cuando use éste, esquívalo y conéctale sólo 4 golpes a la cara.

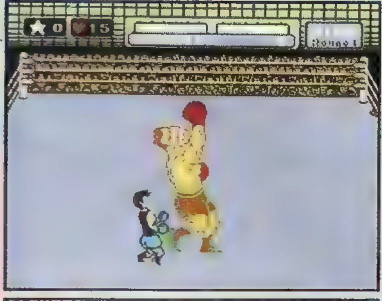


Después de tirarlo se levantará y quedará quieto por unos segundos, esto significará que viene un golpe especial. Lo lanzará girando y tú deberás esquivarlo. Sin embargo, si lo tiras, lanzará su golpe especial de 3 hasta 21 giros. (es importante que sepas que no tiene un número determinado para dejar de dar giros, por lo que deberás estar muy atento). Si llega a tocarte te enviará a la lona aunque tengas buena cantidad de energía. Al regresar a golpes normales sólo repite la técnica inicial y lo vencerás para llegar a la final.



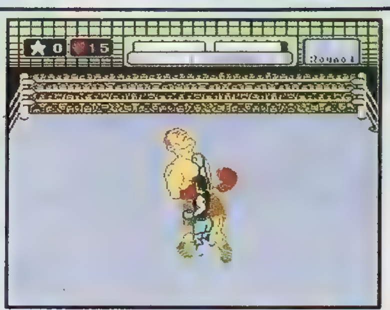
Con este password podrás jugar otro circuito mundial: 1357924680 y Select y oprime A y B al mismo tiempo y con éste podrás ver quienes lo hicieron: 1061130120 Select A y B.





Al iniciar el segundo round deberás variar tu estrategia: esquiva 10 rectos seguidos que te lanzará y luego repite los movimientos de los otros rounds y así lo vencerás.

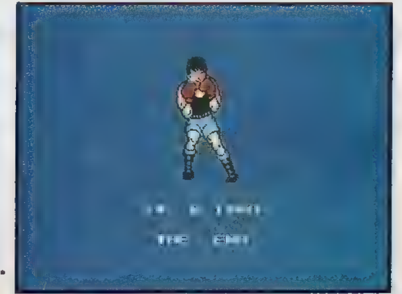
Recuerda que la práctica hará de ti todo un campeón.





En Club Nintendo nuestros agentes secretos terminan casi todas las peleas previas a Mr. Dream en el primer round sin recibir ni un solo golpe, y a Mr. Dream lo derrotan en el 2° round sin recibir tampoco golpe alguno.

Seguramente tú también podrás.



CURSO Nintensivo

Seguramente estabas esperando este curso para poder terminar el cartucho del famoso personaje de las caricaturas. Las aventuras de Bart en esta ocasión te encantarán. Esta es la historia: Todo mundo creía que Bart había ganado el concurso de dibujo legalmente, pero ignoraban que se trataba de una trampa de Mr. Burns para deshacerse de los Simpsons. El premio del concurso consiste en un viaje alrededor del mundo, donde Bart debe buscar tesoros marca Krusty. ¿Listos?, pues hagamos nuestras maletas y acompañemos a nuestro amigo.

CONTROLANDO A BART

izq, der	Bart se mueve a los lados
abajo	Bart se agacha
arriba	Bart puede escalar
B	Dispara cuando tienes municiones
A	Brincar (entre más tiempo lo dejes presionado más alto brinca).
A y después B	Súper Salto (es indispensable que lo domines para salir triunfante).

IMPLEMENTOS:

Gran diamante: Una vida
Vaso de jugo: Recupera energía
Pequeño diamante: 100 puntos
Caras Krusty: 15 te dan una vida
Cabeza de Jebediah: Invisibilidad momentánea
Bartman: Para que Bart vuele y alcance objetos a grandes alturas. Para volar presiona A, y si quieres volar más rápido oprime A y B.



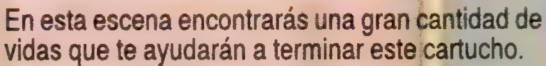
CHINA

Aquí es importante hacer el mayor número de vidas para salir victorioso en los siguientes niveles. En cada escena deberemos localizar un objeto Krusty si es que deseamos acabarlo.



1.- JUNK

Si escalas por los mástiles del barco, en las orillas de estos encontrarás implementos como diamantes pequeños, municiones y vasos de jugo, pero cuidado con los chinos lanza cohetes y con las gaviotas que rondan por ahí.



En esta escena encontrarás una gran cantidad de vidas que te ayudarán a terminar este cartucho. **a)** Al empezar dirígete a la derecha y verás una vida. **b)** Con un súper salto obtendrás otra vida en la parte alta del primer mástil. **c)** Cerca de donde tomas los 2 Bartman existe otro más. **d)** En la parte superior izquierda de la escena hay 2 vidas. **e)** También en la parte alta del primer mástil hay una vida que sólo podrás tomar como Bartman.



b

d



Para tomar los Bartman brinca sobre el símbolo de "Exit" y mantente cerca de la orilla de la pantalla.

Tesoro Krusty: Krusty Toy Junk

Una vez que hayas tomado los 2 Bartman baja a la parte que indica la foto; ahí, al tocar a Maggie, obtendrás el tesoro Krusty. Trata de hacerlo rápido para también tomar las vidas.



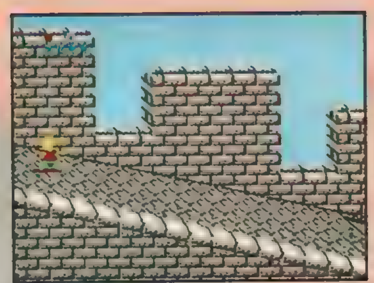


THE SIMPSONS BART VS. THE WORLD

2.- GREAT WALL

Siempre que pases por la puerta, al salir mueve el control hacia abajo para no tropezar con los turistas que hay en el camino, los cuales te restarán energía.

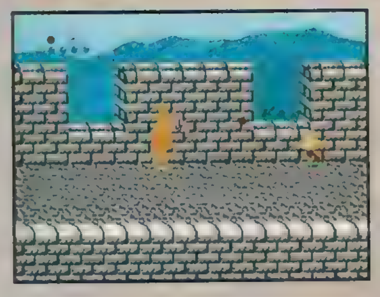




Si se te pasa algo no olvides que puedes regresarte parando primero a Bart y después moviendo el control hacia atrás; esto es muy útil por si tropiezas antes de llegar a una rampa, ya que necesitas llegar a ella con algo de impulso.

Si llegaste a olvidar algo puedes regresarte toda la escena por la puerta de arriba.





Tesoro Krusty: Great Krusty Stone Statue

En el primer descenso estará Lisa parada en un mirador y debes tocarla (oirás un sonido si lo lograste); entonces, en el segundo descenso después del segundo salto con rampa, aparecerá la estatua de Krusty en otro mirador.

Enemigo Chino: "Fu Manchu Burns".

Trata de pegarle en la cara con tus municiones cuando cierre su abanico. Para evitar ser golpeado por lo que te avienta, muévete de lado a lado y no te preocupes por tus tiros, pues si se acaban caerá otra bolsa.



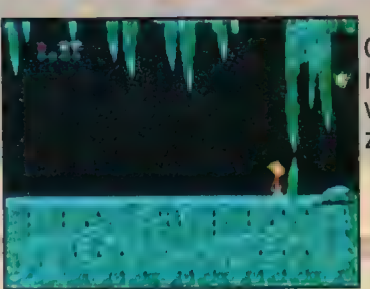
POLO NORTE



La búsqueda de tesoros lleva a Bart y a su familia a la remota región del Polo Norte; no será nada fácil pasarla, ya que los nativos juran haber visto rondando un ser mitad bestia-mitad Burns.

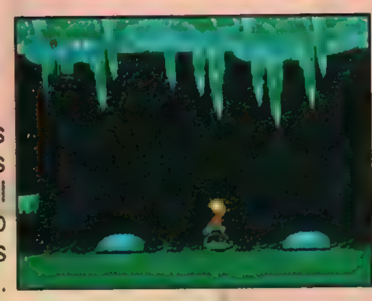
3.- ICE CAVE

Cuando caigas al gran precipicio de esta caverna, lo primero que debes hacer es dispararle al hielo donde se encuentran los Bartman (la munición está a la izquierda), así podrás tomar una vida y varios diamantes pequeños, pero no te preocupes si te quitan el poder, pues donde tomaste el primero seguirán saliendo.



Cuando llegues a la parte que indica la foto encarrérate y choca contra la pared de la izquierda 2 veces, así abrirás un camino para seguir avanzando.

Esta burbuja puede causarte serios problemas; la técnica para usarla de base es dar un salto largo (sólo con A) y hacer el control hacia la derecha, manteniendo esto al momento de caer sobre la burbuja. No olvides que debes saltar sobre ella cuando esté inflada al máximo.



Tesoro Krusty: Krusty The Snow Man
Cuando llegues a la parte en la que se ve a Marge y al muñeco de nieve, no trates de ir por él, regrésale las bolas de nieve que te arroja y cuando caiga ve por él.







4.- FROZEN RIVER

Poco hay que decir de esta escena que está formada por 4 ríos en los que flotan pequeños hielos(iceberg), sobre los cuales, para imprimirle mayor velocidad, deberás saltar; pero hay que tener cuidado porque después del segundo río hay que cambiar de iceberg. Hazlo antes de que reboten.



Tesoro Krusty: Krusty Ice Cube
Después del segundo río encontrarás a Lisa, quien te dará una bolsa de municiones; con este implemento tira el iglú que verás 2 pantallas más adelante y ahí estará el tesoro Krusty.





Enemigo Polo Norte: Abominable Snow Burns
Posiciónate entre las 2 primeras aberturas del hielo; si el Snow Burns aparece en la primera o en la segunda abertura, brinca en su cabeza, pero si sale en la tercera vete hacia la orilla izquierda de la pantalla. Repite esto hasta vencerlo.

EGIPTO

La búsqueda continúa ahora en la tierra de las pirámides y bajo el inclemente sol. Ramses Burns está convencido de que en su vida anterior él fue un poderoso y cruel Faraón, así que Bart se debe preparar para una desagradable y muy calurosa sorpresa.

5.- GREAT PYRAMID

La entrada a esta pirámide se encuentra atravezando una pared que está en lo más alto.



Dentro de la pirámide te recomendamos el camino de la derecha; brinca a las otras bases cuando en las que estés parado se muevan hacia abajo. Cuidado con los peces verdes.



Antes de tocar el letrero de "Map" haz el control hacia arriba, así pasarás a un lugar en el que encontrarás(en la parte de arriba a la derecha) un Bartman, varias caras de Krusty y 2 vidas.



Tesoro Krusty: Krusty Mummy
Cuando llegues a las pequeñas bases, brinca a la pared de la izquierda; un poco más abajo encontrarás una pequeña cueva donde está Lisa con su saxofón, tócala y espera un momento hasta que aparezca la estatua.

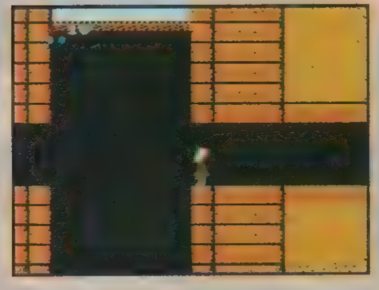
Trata de mantenerte en movimiento al principio para no hundirte en la arena, luego toma la cabeza de Jebediah, que está al principio, para pasar una gran parte sin problemas.



6.- VALLEY OF THE KINGS

Al entrar donde está la Esfinge, dirígete a la izquierda y encontrarás un Bartman; con él trata de subir lo más que puedas para encontrar una vida; cuando se te haya acabado el poder sigue subiendo, ya sea brincando en los ladrillos o escalando; la salida se encuentra en el oído del Faraón.





Tesoro Krusty: Sand Sculpture
En el primer cuarto a la derecha (en donde caes) encontrarás a Maggie sobre unos remolinos; cuando la toques aparecerá una estatua de arena de Krusty.



7.- SPHINX

Para subir tienes que hacer lo mismo que con la Esfinge de la escena anterior, pero si vas a la derecha encontrarás un Bartman que te ayudará a subir gran parte sin ningún problema. La salida de esta escena se encuentra en la parte alta de la Esfinge.



Enemigo Egipto: Ramses Burns
Este enemigo parece inalcanzable a primera vista, pero para bajarlo de su alfombra podemos jalar el cordón suelto que tiene en la parte izquierda (la alfombra) hasta que se deshile totalmente.



Tesoro Krusty: Krusty Mini Sphinx
De la boca de la Esfinge veremos a Homero colgado; hay que pasar sobre él para que caiga dentro y entonces aparecerá la mini Esfinge.

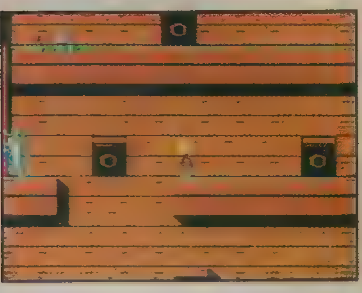




HOLLYWOOD

Hollywood es conocida como la meca del cine; pues bien, aquí Bart termina su búsqueda de tesoros, pero esto será si lo permite el renombrado director y el último de la dinastía Burns: Eric Von Burns.





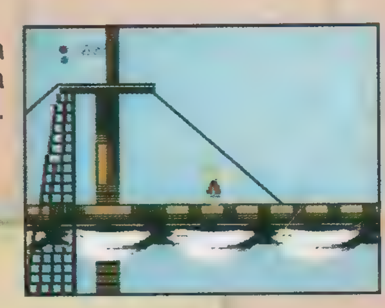
8.-SOUND STAGE 1

Al principio de este nivel debes tener cuidado con los cañones que están arriba de las escaleras, ya que si vas subiendo las balas que disparen caerán sobre ti. Antes de brincar de una base a otra debes ver que no haya piratas para evitar ser golpeado por ellos.



Lo básico para avanzar en esta escena es llegar a la punta del mástil y después avanzar a la derecha; esto lo debemos hacer 3 veces.

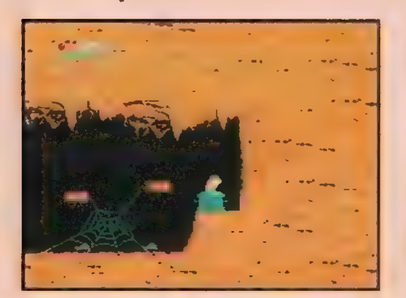
Tesoro Krusty: "Jolly Roger Flag"
En la punta del segundo mástil veremos a Maggie, al tocarla debemos esperar aproximadamente 4 segundos y entonces veremos bajar la bandera pirata, que es el tesoro de esta escena.

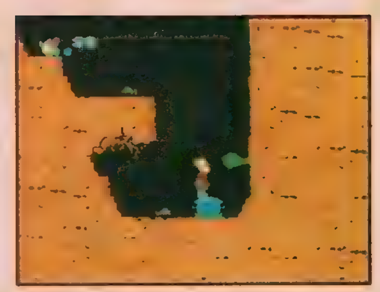




9.-SOUND STAGE 2

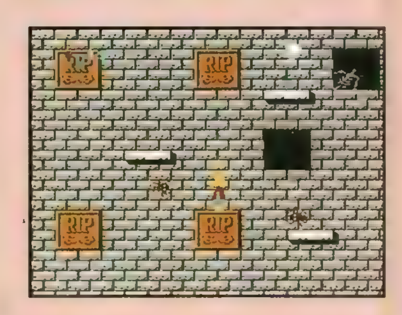
En este foro se graba una película de horror; la parte de las rejas es fácil, pero sabemos que muchos se pueden confundir en el pequeño laberinto de grutas. He aquí una ruta que es corta y no muy difícil: Por la primer tumba déjate caer sin mover el control hasta llegar al fondo, entonces ve a la derecha y métete en el ataúd.





Después avanza a la derecha y encontrarás otro ataúd junto a la raíz de un árbol; entra ahí y saldrás a un lugar en donde te debes dejar caer haciendo el control hacia la derecha. De esta forma entrarás a un pasillo donde al caer (por la derecha) encontrarás la última tumba.

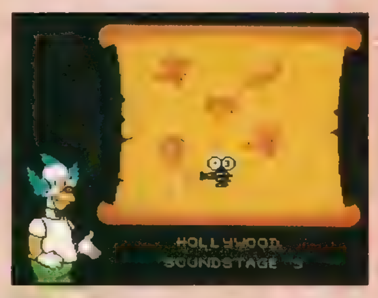
La siguiente parte requiere mucha paciencia, así que debes practicar mucho para saltar de caja en caja hasta llegar arriba. Siempre antes de saltar ve que no haya arañas en la siguiente base, y mucho cuidado con las calaveras.





Tesoro Krusty: "Krustystein Monster"
Cuando veas a Homero asomándose de una tumba, brinca hacia él, entonces se ocultará por unos instantes y después saldrá con una pequeña figura que debes tocar.

¡Hey! Aún hay más. Si tomaste todos los tesoros Krusty, al final verás una escena que no aparecía en el itinerario.

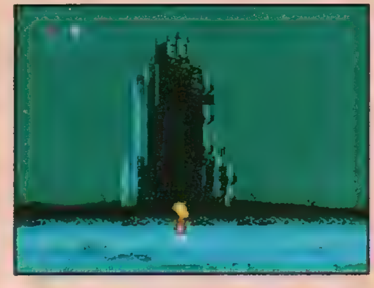


10.-SOUND STAGE 3

¿Una mesa de dibujo? Así es. En la primera parte de esta escena debes avanzar cuidándote de los enanos verdes que correrán detrás de ti para alcanzarte, además de todo tipo de implementos como tinta, compases, etc. Para poder pasar de una mesa a otra da un súper salto haciendo el control hacia la derecha y dejándolo así para rebotar sobre la goma.



Las escenas que corren como cinta de película no deben ser gran problema para alguien como tú, que ha llegado hasta aquí. Sin embargo, como no siempre escoges la misma escena, es posible que encuentres la salida a la segunda, cuarta o hasta la quinta vez. Aquí te damos un tip de supervivencia para estas escenas: Trata de brincar 3 ó 4 veces sobre las sillas verdes para alcanzar una gran altura; esto es indispensable para tomar premios, vidas y la salida.



Enemigo Final: Eric Von Burns

Este director con delirio de grandeza te empezará a atacar arrojándote altavoces; trata de moverte rápidamente de una orilla a otra de la pantalla y, sin dejar de dispararle, trata de golpearlo en la cabeza hasta que lo derrotes. No te preocupes por las municiones, ya que si se te acaban caerá otra bolsa.





¡Al fin! Este viaje lleno de aventuras y peligro ha llegado a su fin, y que mejor premio que darle de pastelazos al culpable de esto y a su mano derecha: Mr. Burns y Smithers.





SUPER NES NES GAME BOY

WOLVERINE

En la escena 4 encontrarás una cascada cerca de la pared que está en la orilla derecha, salta detrás de la cascada y encontrarás el Level Warp que te llevará directamente a la escena 6. Con esto no tendrás que pasar la escena 5.



WOLVERINE

Para hacer que se mueva la 3er. base que está en la escena 2, tienes que colocarte en la segunda base y golpear agachado, así podrás saltar sobre la 3er base para llegar a la puerta donde obtienes a Havok.



WHOMP EM

Mantén presionado A y B en el control 2 y Start en el control 1 para tener el Sound Test.



WURM

Password

NIVEL 2	3196
NIVEL 3	3569
NIVEL 4	1719
NIVEL 5	1024

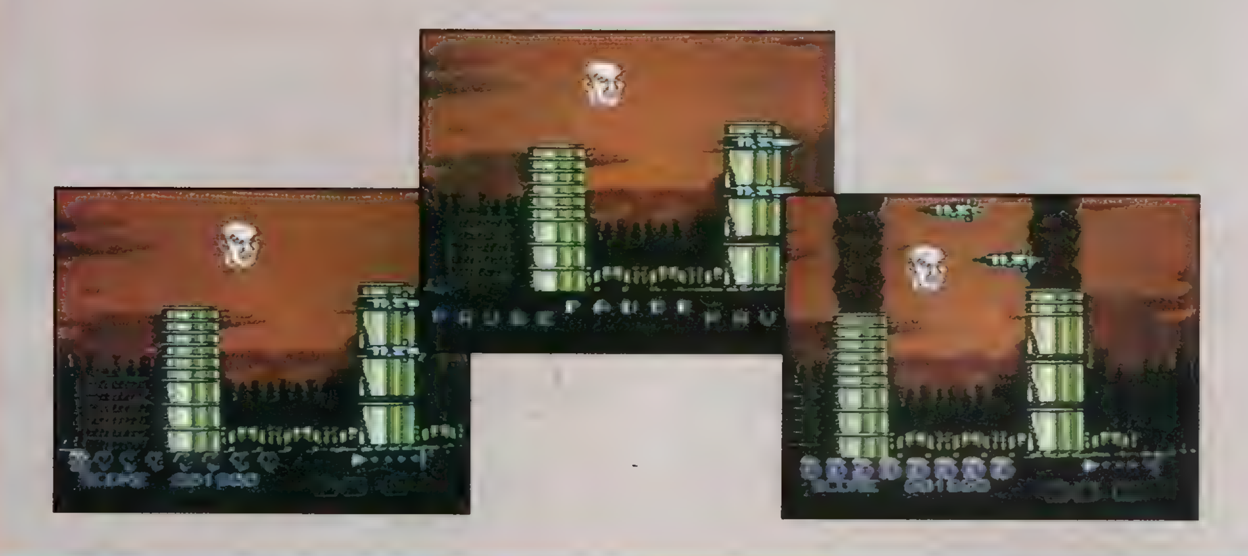
WILLOW

Password para el final:

Brk-uff-biV

ZOMBIE NATION

Un código muy conocido es el que utiliza este juego. Si tienes baja tu energía presiona Start para poner pausa, luego oprime la siguiente secuencia: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B y A. Después presiona Start para quitar la pausa y listo, tu energía estará llena.



THE LEGEND OF ZELDA

Para salir de los bosques (Forest of Maze) sólo puedes hacerlo hacia la derecha o siguiendo la secuencia que te dice la viejita en la esquina inferior izquierda del mapa.

La secuencia es Norte, Oeste, Sur, Oeste, es decir arriba, izquierda, abajo, izquierda.

Este secreto te puede ayudar mucho para pasar a la parte superior del mapa donde está el panteón y es importantísimo en el reto de la segunda parte del juego.



Los retos de Mario



MARIO KART

Cuando juegan en Battle Mode ¿cómo pueden lograr que el perdedor continúe jugando?



CONTRA

¿Cómo logras que este enemigo aparezca?

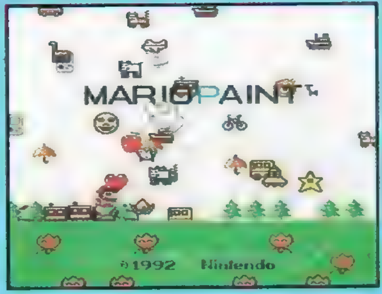
RESPUESTAS



MARIO PAINT

¿Cómo logro hacer que todas estas figuras aparezcan en la presentación, antes de entrar al modo de dibujo?





Primero selecciona la letra P del nombre del juego, coloca la mano debajo de R y después de que pase el avión arriba señala la estrella que baja rápidamente en diagonal.

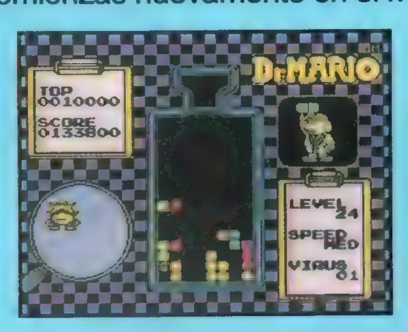
Seguimos invitando a nuestros lectores a que participen de nuestros retos. Como hemos dicho otras veces, intenta resolver estos enigmas que te damos, porque sabemos que te servirán para investigar tus juegos minuciosamente.



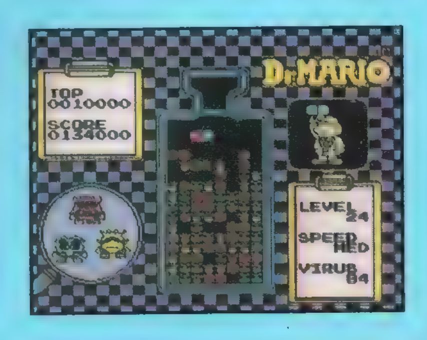
DR. MARIO

¿Qué pasa al terminar el nivel 24 med?

Comienzas nuevamente en el mismo nivel.







Esperamos que los nuevos desafíos te ayuden a descubrir nuevos trucos y no te causen un terrible dolor de cabeza.

S.O.S

SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

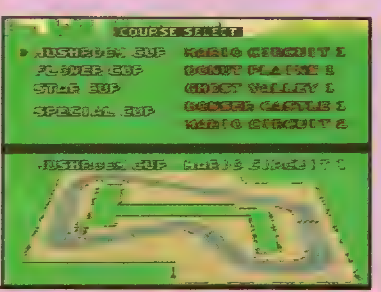
WINGS 2 -Aces High- (SNES)

Para empezar con uno de tus pilotos con la máxima capacidad de sus aptitudes (Flying, Shooting, Mechanics y Stamina) haz lo siguiente: En la pantalla de presentación escoge la opción de password y dirige el cursor directamente a "End" sin haber puesto ninguna letra o número; luego oprime start y así verás que el piloto Marcel Le Blanc tiene todas sus aptitudes llenas y el grado de Coronel.



SUPER MARIO KART (SNES)

Tú podrás escoger correr en las pistas del circuito, aún sin haber ganado las 3 categorías de 100cc; para hacer esto entra a Time Trial y posiciona el cursor en donde dice Mushroom Cup, luego haz la siguiente secuencia en el control 1: L, R, L, R, L, L, R, R, A y aparecerá la opción de Special Cup.



ROBOCOP 3 (SNES)

TIPS Y TECNICAS

Todo jugador veterano sabe por experiencia que los juegos de Robocop para NES, G.B. y -recientemente- SNES, tienen un alto grado de dificultad, en parte por la lenta movilidad del personaje. (Claro,esto es normal, ¿te imaginas a un robot de casi media tonelada de peso con la movilidad de Chun-Li?). Es por eso que te damos unos tips para que puedas acabar Robocop 3 en su versión de Super NES.



ESCENA 1: EL VIEJO DETROIT

⇦Recuerda que puedes cambiar armas con los botones L y R; a los pods lanza-bombas destrúyelos con tu pistola 3-Way.

Más adelante, al encontrar a los motociclistas, debes saltarlos; al primero sáltalo desde la caja, y al segundo cuando salga. Este último es muy probable que te quite un poco de energía, pero esto es mejor a intentar eliminarlos. ⇨





En todo el camino encontrarás enemigos con lanza-misiles; nunca te agaches antes de que te disparen así los obligarás a disparar por arriba. Si te localizan agachado te dispararán por abajo y así será difícil esquivar los misiles.





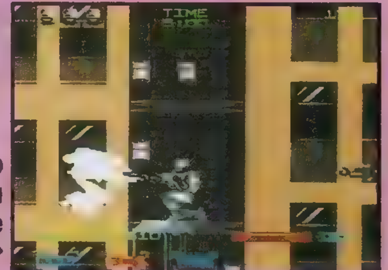
Debes observar bien cuando agarres "Laser Gun", ya que estarás cerca de terminar la escena; al llegar a las balas que indica la primera foto escoge "Laser Gun" para acumularlas en esta pistola e inmediatamente cámbiala para no gastar las balas. Al llegar con los enemigos de esta escena escoge tu "Laser Gun" y con ésta elimina a todos los malos, será fácil no te presiones.

ESCENA 2: CONSTRUCCIONES DE DELTA CITY



⇦Cuando vayas subiendo por el elevador no es necesario que elimines a todos los enemigos, es más importante que guardes un poco de balas para más adelante.

Al tomar el elevador que te llevará de nuevo a la parte baja de los edificios, escoge tu pistola 3-Way y dispárales a los robots que veas que pueden chocar contra ti.⇨

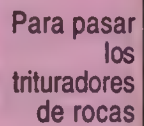


Cuando veas un robot a media calle, no le dispares y salta la cápsula de energía si vas completo; espera a que aparezca una niña que le hará una rápida modificación al robot, así te ayudará a vencer a los "camisas blancas" de la OCP que son muy difíciles.





⇦Asegúrate de usar tu "Laser Gun" y tu pistola 3-Way cuando se te acaben las balas de la Laser.



Para pasar los trituradores de rocas

Salta a la banda y ahí haz el control hacia la izquierda para evitar que Robocop avance. Cuando veas que hay un espacio entre las rocas que caen, deja de mover el control para avanzar entre ellas.







⇦Cuando entres al estacionamiento observa bien porque en los 2 primeros pisos después de que haya un gran espacio de separación entre los coches, te saldrán robots voladores; usa tu lanzallamas para eliminarlos. En el tercer piso trata de traerlo siempre, pero cuidado de no darle con él a los símbolos de armas y energía.

Al final del 3er. piso encontrarás al jefe de esta misión; dispárale en la cara con el lanzallamas cuando aparezca. Una vez que se aleje, prepárate a brincar unos misiles que te arrojará y después de esto el enemigo comenzará a saltar; pégate a la parte izquierda de la pantalla para evitarlo.⇨

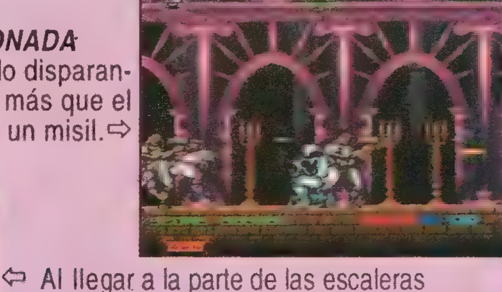






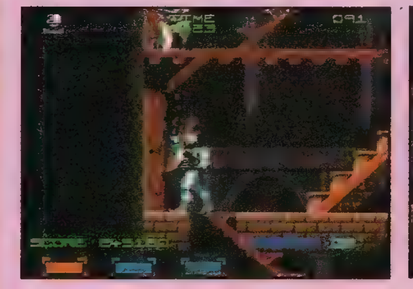
MISION 3: VUELO SOBRE EL CENTRO DE DETROIT

⇦Esta misión no es nada difícil, así que no será raro que la pases con la primera vida; sólo posiciónate en la parte baja de la pantalla para desde ahí tener mayor oportunidad de dispararle a los enemigos y esquivar sus balas. Al llegar con el enemigo dispárale rápidamente y cuando él se te arroje sólo mueve a Robocop a la parte alta de la pantalla y viceversa.



MISION 4: IGLESIA ABANDONADA

Al principio deberás ser muy rápido disparando para eliminar a los lanzamisiles (recuerda no agacharte más que el tiempo necesario); es preferible que te den con un laser a un misil.⇨

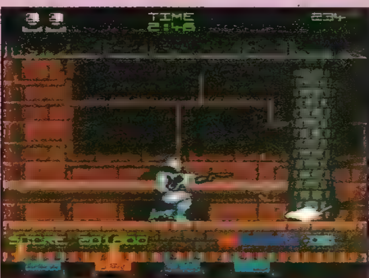




⇦ Al llegar a la parte de las escaleras primero debes irte hasta arriba de la torre para recuperar la primera llave; antes de llegar a ella hay una parte en el suelo que se rompe (fíjate en la base de los ladrillos para que sepas cuál es). Luego llega a la base de dos saltos (como indica la foto) y así podrás regresarte por la base que va a quedar enmedio.

La segunda llave se encuentra en un camino en la parte media de la torre, por la derecha (si no tienes la primer llave no podrás ir por la segunda).⇨





⇦Con la segunda llave tendrás acceso a una puerta que se encuentra en la torre, del lado izquierdo; recarga balas de tu pistola 3-Way, ya que con ella deberás eliminar a unas ratas que encontrarás en tu camino.



Al final de las alcantarillas enfrentarás un robot Ninja Kanemitsu; contra él no podrás usar tus armas, así que acércate a él y mantente parado. Cuando veas que te va a disparar por arriba agáchate y golpéalo en el estómago.⇨





MISION 5: HACIA LA OCP

⇦Esta escena es parecida a la 3a. sólo que aquí los enemigos son un poco más agresivos; el enemigo final se vence igual que el de la 3er. misión.





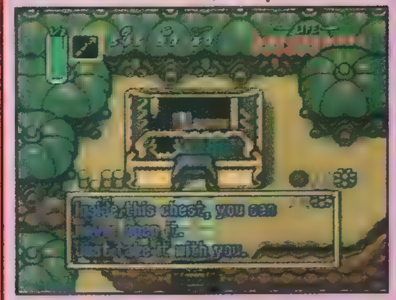
MISION 6: BATALLA FINAL

Al final te enfrentarás contra 2 robots Ninja Kanemitsu; primero trata de eliminar a uno y después al otro ¡pero hazlo rápido porque te dan poco tiempo!.⇨

THE LEGEND OF ZELDA

-A Link to the Past-

Aquí te presentamos la última parte para que termines este interesantísimo juego que, como tú habrás notado, requiere de una gran concentración.



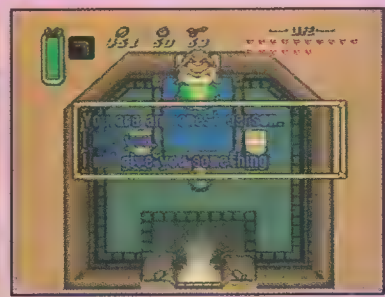


<-- Pues bien, antes de ir a Turtle Rock haz lo siguiente:
En la casa de los herreros (pero en el mundo obscuro) encontrarás un cofre que no puedes abrir, pero que tomarás; entra al mundo de la luz, lleva el cofre al hombre que está sentado en la entrada del desierto y él lo abrirá por ti.

Si tú ya habías entrado a la casa de Link en el mundo obscuro, pudiste darte cuenta que era una tienda de bombas; ahora, si vuelves a entrar a ella a esta altura del juego, verás que el dueño tendrá una bomba de tamaño grande; cómprala y úsala en la grieta de la pirámide que marca la 2a. foto. Adentro encontrarás "Mysterius Pond", donde te recomendamos que arrojes tu arco con flechas y tu espada.

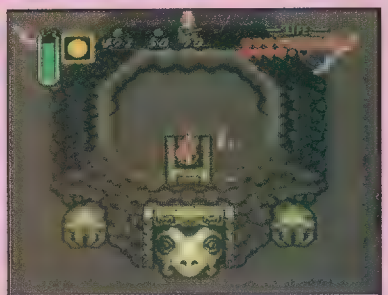






Para entrar a Turtle Rock primero debes ir al Mundo de la Luz mediante el espejo, subir a la base que indica la foto y clavar las estacas en orden contrario a las manecillas del reloj, para así abrir un portal; después usa la magia de Quake en el símbolo. ->>

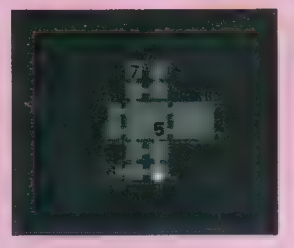


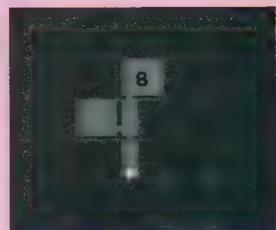


TURTLE ROCK

Antes de entrar a este castillo te recomendamos comprar al menos dos pociones azules. Para pasar por donde están los signos de interrogación, usa el Care of Somaria. v

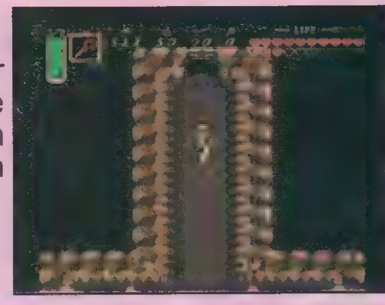




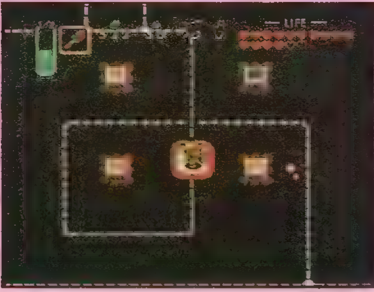




1.-Brújula: Para regresarte y evitar que el ojo que está sobre la puerta te dispare, debes darle la espalda; para hacer esto, acumula poder en la espada como indica la foto. ->>

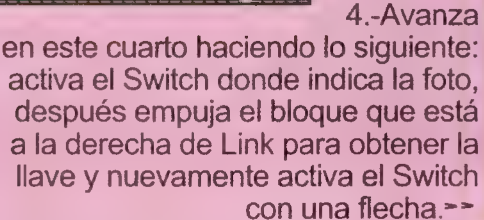






➛2.-Para abrir la puerta debes prender los 4 pebeteros. Cuando pongas el cuadro haz el control hacia abajo y entonces las primeras 2 préndelas con el Fire Rod cuando estés debajo de ellas (1) y las otras 2 cuando estés pasando junto a ellas (2).

3.-Mapa





4.-Avanza en este cuarto haciendo lo siguiente: activa el Switch donde indica la foto, después empuja el bloque que está a la derecha de Link para obtener la llave y nuevamente activa el Switch con una flecha.➛

➛5.-Al entrar a este cuarto vete por el tubo de la derecha para obtener la gran llave.

6.-Haz un agujero aquí para alcanzar el gran tesoro "Mirror Shield", además de seguir el camino correcto.➛

7.-Pon un bloque creado con el Cane of Somaria sobre el Switch y después hazlo explotar para activarlo y obtener la llave.

➛8.-La imposibilidad de ver toda la pantalla hace muy difícil este cuarto. Primero pon el cuadro, haz el control hacia abajo y luego derecha y bájate en la tercera línea para llegar al lugar que indica la foto, luego pon ahí un bloque y busca el camino hacia abajo.



ENEMIGO: TURTLE ROCK

Primero destruye la cabeza azul con el Fire Rod, a la otra dale con el Ice Rod y cuando se inmovilice golpéala con la espada; al destruirse el caparazón dale en la roca roja con la espada.





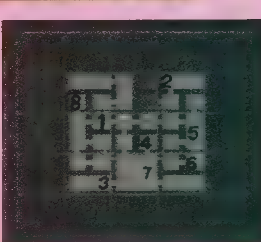


Ahora sí, con todos los cristales ve a la torre de Ganon y con ellos podrás abrirte paso.



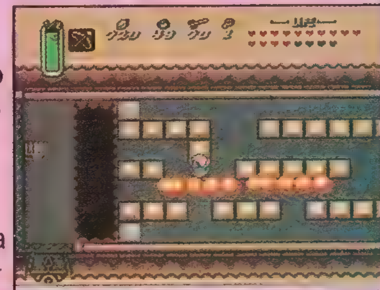
GANON'S TOWER

En este castillo te damos el mapa del primer piso que es el más difícil:





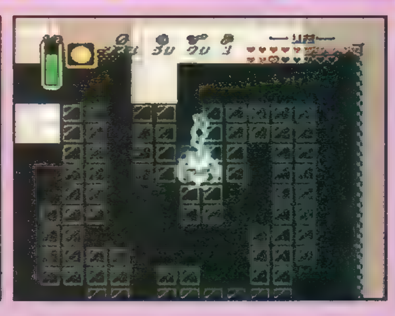
➛1.-Baja la llave del poste con un Dash Attack pero NO la uses en la puerta de la derecha.



2.-Empuja el cuadro de la foto para obtener un cofre del cual podrás agarrarte con el Hookshot. ➛

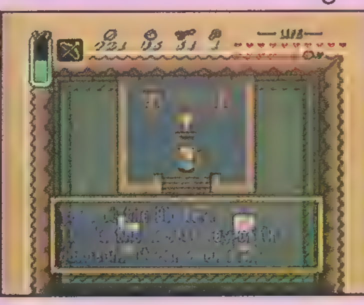
3.-Prende el incensario para poder ver el camino en este cuarto; si se apaga a medio camino y no sabes por dónde ir, usa la magia de Ether y aparecerá por unos segundos el camino.





4.- Haz un agujero en el piso de este cuarto y al caer encontrarás a los primeros enemigos que enfrentaste. Con las flechas de plata no tendrás problema al destruirlos; en el cuarto de arriba está la gran llave.

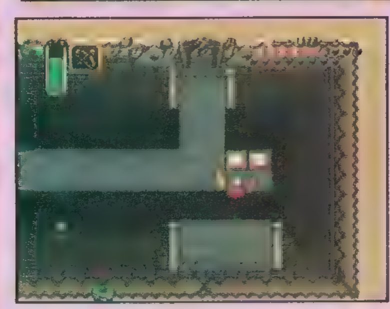




5.-Prende los 4 incensarios con el Fire Road para que se abra la puerta de abajo, pero primero elimina a todos los enemigos.

6.-Para avanzar por este cuarto arroja un bloque hecho con el Care of Somaria y al llegar al Switch haz que explote. v

7.-Brújula



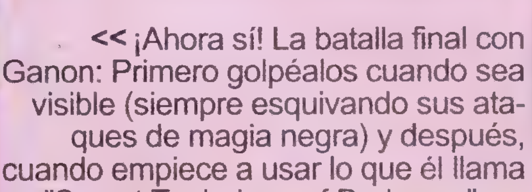
8.-Empuja la estatua para abrir camino.

<< 9.-Si te hace falta energía podrás entrar al cuarto que indica la foto en el tercer piso y sólo haz un Dash Attack contra los cuadros para que te reboten de ese lado de la pared.

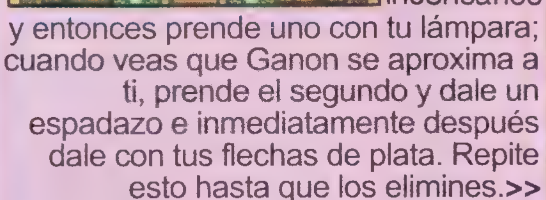


ENEMIGO: GANON'S PALACE

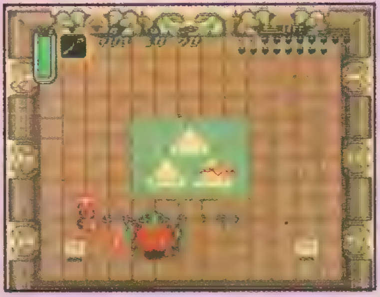
¡Agahnim de nuevo! La técnica para vencerlo no varía mucho, pero esta vez son 3 y sólo uno es verdadero.>>

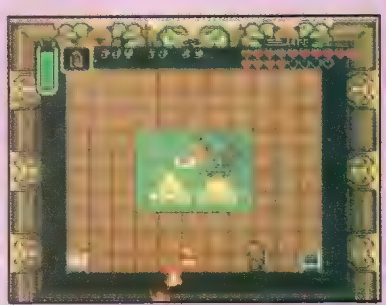


<< ¡Ahora sí! La batalla final con Ganon: Primero golpéalos cuando sea visible (siempre esquivando sus ataques de magia negra) y después, cuando empiece a usar lo que él llama "Secret Technique of Darkness", espera a que se apaguen los 2 incensarios

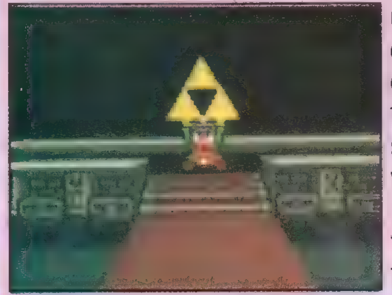


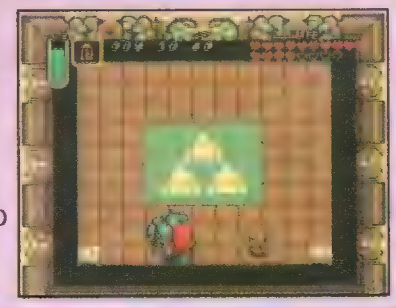
y entonces prende uno con tu lámpara; cuando veas que Ganon se aproxima a ti, prende el segundo y dale un espadazo e inmediatamente después dale con tus flechas de plata. Repite esto hasta que los elimines.>>

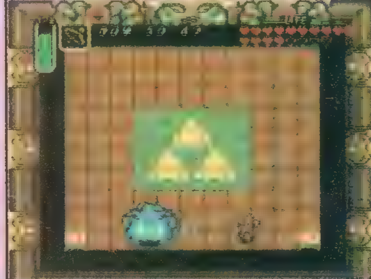




¡Felicidades! Ahora la trifuerza tiene un nuevo dueño; de tu deseo depende un cambio en Hyrule, el camino fue largo y sólo un verdadero héroe como tú pudo terminarlo.







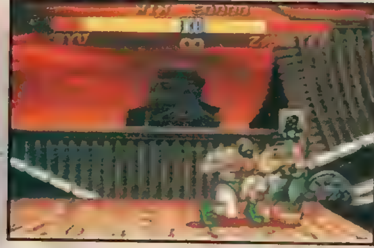


ZANGIEF



Ahora es el turno de Zangief, quien para muchos es un personaje torpe pero tiene algunas ventajas muy especiales como ser el único que puede dar agarrones agachado.

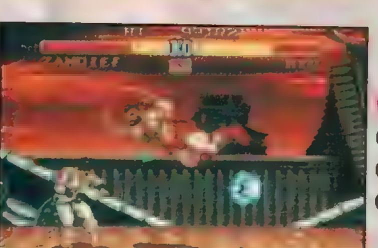
GOLPES



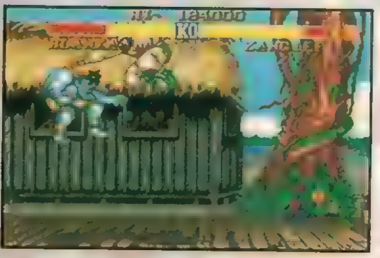
GD AGACHADO Lo utilizas para forzar al enemigo a poner defensa y, si entra, inmediatamente podrás conectarle una PF AGACHADO.

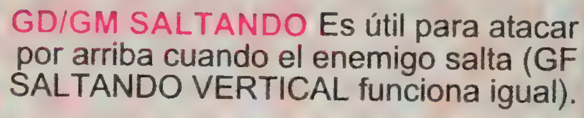


GD PARADO DE LEJOS Usalo para atacar al contrincante a una distancia media (es el golpe más rápido de Zangief).

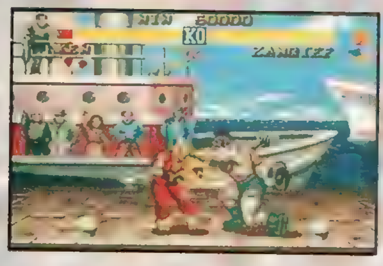


GF SALTANDO AL FRENTE Usalo como la PF, pero si dejas presionado el control hacia abajo mantendrá la posición por más tiempo.

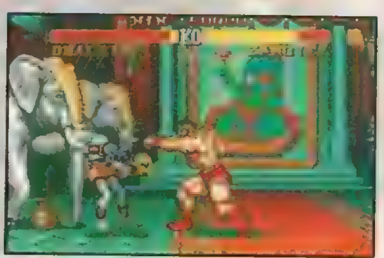


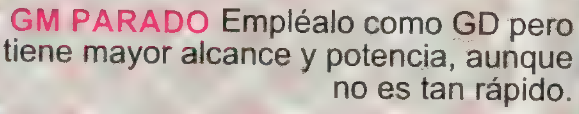


GD/GM SALTANDO Es útil para atacar por arriba cuando el enemigo salta (GF SALTANDO VERTICAL funciona igual).



GF/GM AGACHADO Lo utilizas para quitarte ciertos ataques por arriba o para restarle energía al contrincante sin alejarte de él.



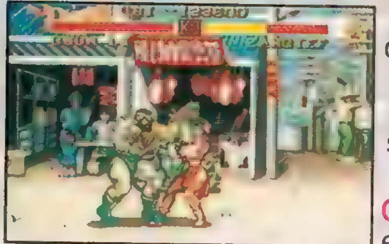


GM PARADO Empléalo como GD pero tiene mayor alcance y potencia, aunque no es tan rápido.



GM /GF SALTANDO VERTICAL Si al saltar dejas presionado el control hacia arriba, ejecutará un golpe muy raro que lo utilizas en momentos muy especiales, como cuando saltas para esquivar un ataque y al caer le conectas este golpe.

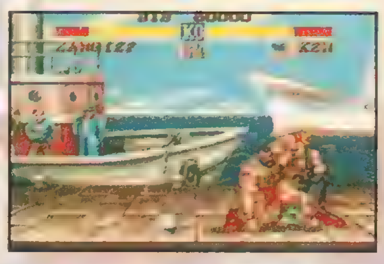




GF PARADO Lo utilizas para parar ciertos ataques por arriba o como el GM, pero con mayor potencia y alcance (es útil cuando estás seguro de conectarlo, si no fácilmente te conectarán un golpe).

GD PARADO DE CERCA Sirve como el GD de lejos, pero cuando estás pegado al enemigo.

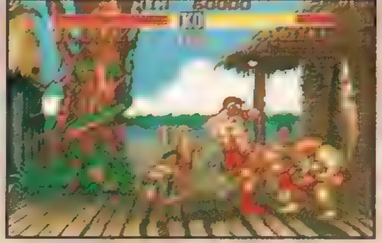
PATADAS

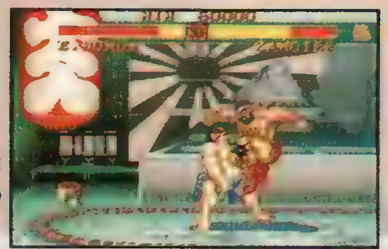




PD/PM AGACHADO La utilizas para atacar por abajo sin tirar al contrincante (fácilmente puedes marcar un Spinning Pile Driver mientras está dando la patada).

PF AGACHADO Sirve para tirar a tu oponente.



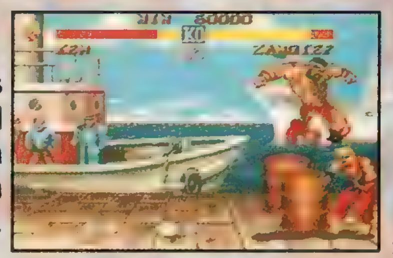


PD PARADO DE LEJOS La utilizas para atacar al enemigo sin alejarte de él (no es muy útil).

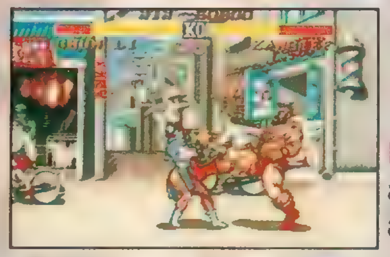
PD PARADO DE CERCA Usala para esquivar ataques por abajo y conectar un rodillazo.



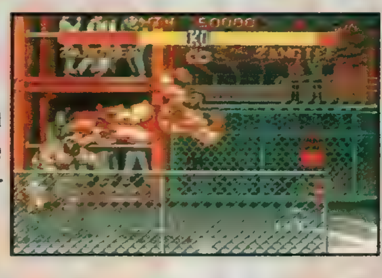
PD SALTANDO VERTICAL Es efectiva para asegurar el contacto, ya que mantiene la posición en el aire y no se aleja cuando la colocas.



PD SALTANDO AL FRENTE Si saltas a tiempo es muy útil para presionar al enemigo, forzándolo a poner defensa (antes de caer puedes marcar un Spinning Pile Driver).

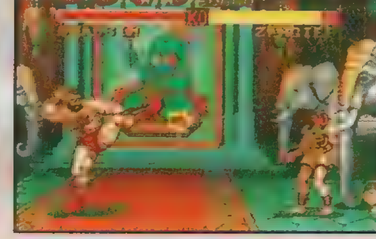


PM PARADO Utilízala para atacar al frente. Es el ataque que mayor alcance tiene y no es lento.



PM/PF SALTANDO La utilizas para atacar por arriba, pero tienes que marcarla al ir cayendo para mayor seguridad.

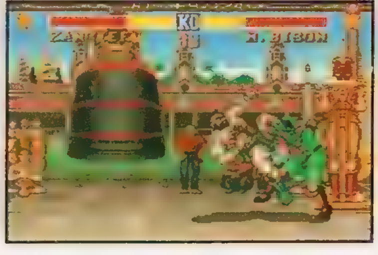




PF PARADO DE LEJOS Te sirve para detener ciertos ataques por arriba o patear al pie o al brazo del contrario cuando te ataca de lejos.



PF PARADO DE CERCA La usas para atacar dos veces seguidas. Es muy útil para recibir al enemigo después de un salto.



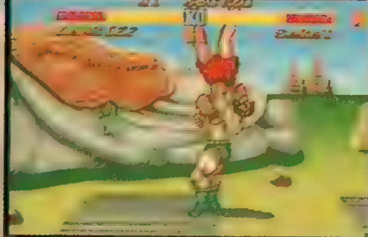
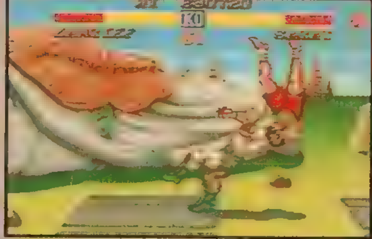
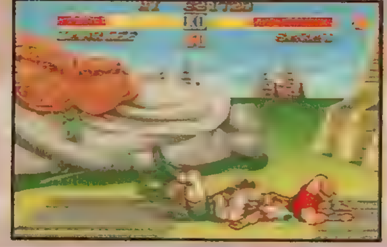


AGARRES

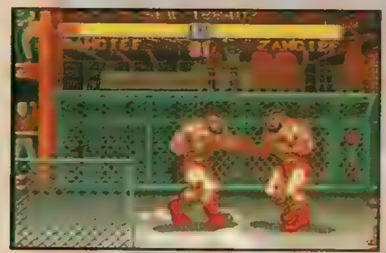


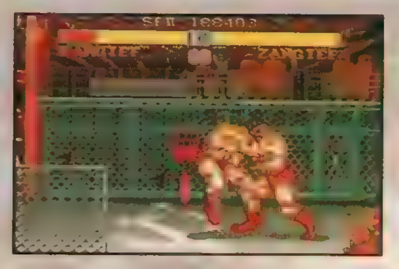

Para ejecutar este agarre presiona GM + Izquierda o Derecha cuando estés pegado al enemigo.

Para realizar este agarre presiona GF + Izquierda o Derecha cuando estés pegado al enemigo.

Para aplicar este agarre presiona GM + Izquierda o Derecha, pero tienes que marcarlo justamente cuando el contrincante esté a la distancia que se ve en la primer foto.





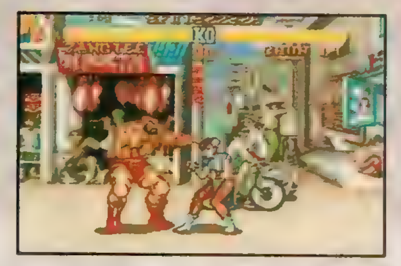



Para lograr este agarrón tienes que estar pegado al enemigo, además de estar agachado y presionar GM.

Ejecuta este agarrón pegado y agachado al enemigo, además de presionar GF.




Este agarrón lo logras presionando GF + Izquierda o Derecha, pero tienes que marcarlo justamente cuando el contrincante esté a la distancia que se ve en la primer foto.





GOLPES ESPECIALES

SPINNING PILE DRIVER Sin duda el mejor ataque que tiene Zangief es el Spinning Pile Driver. Para ejecutarlo tienes que girar el control una vuelta completa e inmediatamente presionar cualquier golpe:

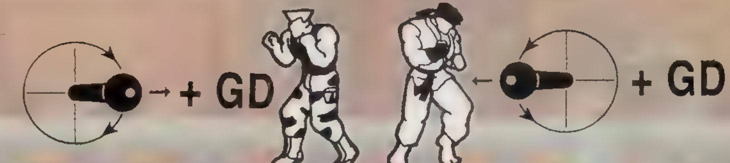
1.-El giro puede ser en cualquier sentido.
2.-Puedes empezar a ejecutar el giro desde cualquier posición.
3.-El giro lo puedes marcar mientras se esté ejecutando otro ataque (PM Agachado, Spinning Clothesline). El objetivo es que en cuanto termine el primer ataque tú termines de marcar el giro + golpe y lo lances con un Spinning Pile Driver.
4.-El giro tiene que ser rápido, de lo contrario el personaje dará un salto.

TECNICAS RECOMENDADAS



AGACHADO.- El giro comienza desde la posición de defensa agachado y sigue el sentido del giro dependiendo de qué lado esté el oponente; terminando el giro inmediatamente presiona GD.

CAMINANDO.- El giro comienza desde el frente y sigue el sentido del giro dependiendo de qué lado esté el oponente; terminando el giro inmediatamente presiona GD.





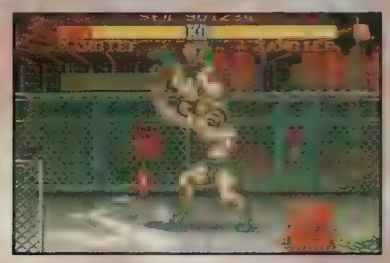








NOTA: Te recomendamos GD para evitar que te quedes desprotegido si fallas, y el sentido del giro es para evitar que saltes.





Este agarrón lo logras presionando PM/PF + Izquierda o Derecha cuando estés pegado al contrario.

Este agarrón lo logras presionando GM/GF mientras está agachado, pero tienes que marcarlo justamente cuando el contrincante está a la distancia que se ve en la primer foto.







GOLPES ESPECIALES

SPINNING CLOTHESLINE Este movimiento que logras presionando dos puños al mismo tiempo, lo utilizas para que te traspasen las Fire Ball, Sonic Boom y Yoga Fire, o también para parar los ataques en los que el enemigo se lanza hacia ti. (Blanka, Honda, Bison).



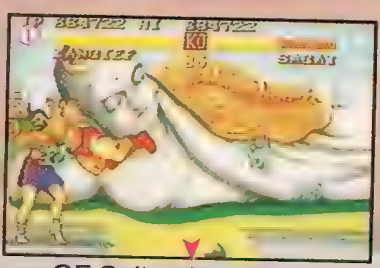




JUGADAS DE EXPERTOS

Tú puedes ejecutar un Spinning Pile Driver cuando te están marcando un golpe de lejos, para lanzarlos desde una distancia mayor a la que normalmente lo haces.





GF Saltando al frente

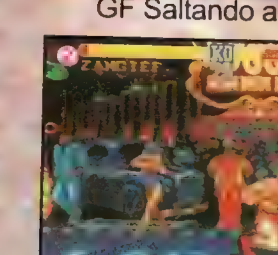
Las siguientes jugadas son para cuando el enemigo está mareado o sin defensa. Sigue las secuencias dadas:



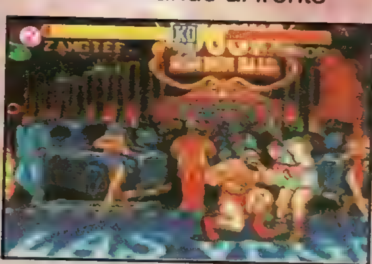
GF Saltando al frente



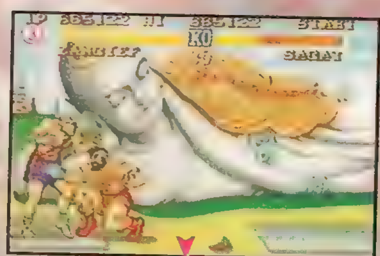
GD Agachado



GFSaltando al frente

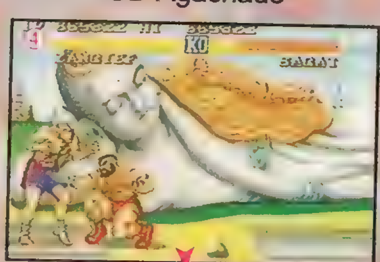


GD Agachado



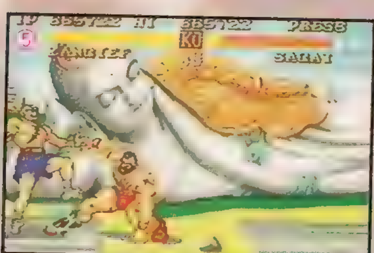
GD Agachado

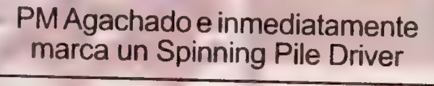




GD Agachado







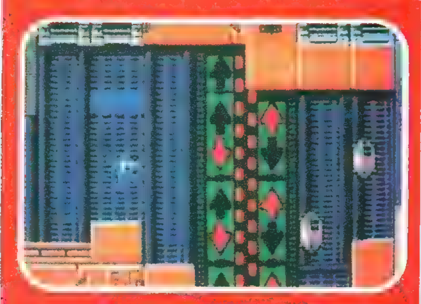
PM Agachado e inmediatamente marca un Spinning Pile Driver

PM Agachado e inmediatamente marca Spinning Pile Driver

PF Agachado

Los GRANDES de Nintendo®

FAVORITOS


1.-MEGA MAN 5



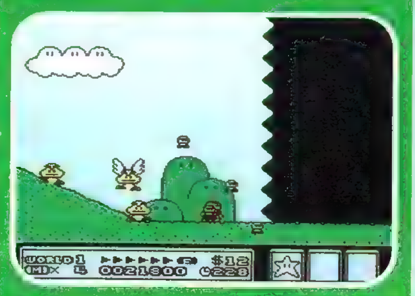
2.-BART vs.RADIOACTIVEMAN

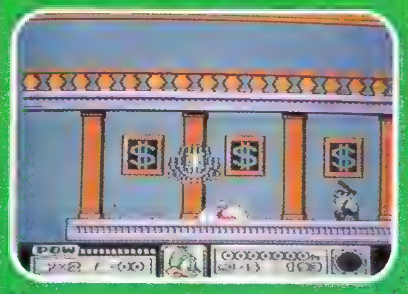


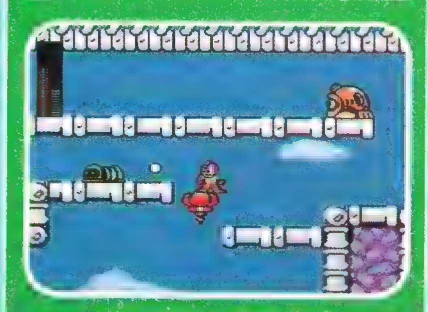
3.-BATMAN RETURNS

4.-T. M. N. T. III
5.-GOAL! 2
6.-ROCKY & BULLWINKLE
7.-YOSHI
8.-SPIDERMAN
9.-JOE & MAC
10.-JETSONS

CLASICOS


1.-SUPER MARIO BROS. 3


2.-TINY TOON ADVENTURES


3.-MEGA MAN 4

4.-THE FLINTSTONES
5.-BATTLETOADS
6.-RESCUE RANGERS
7.-NINJA GAIDEN III
8.-SUPER MARIO BROS. 2
9.-TETRIS
10.-PUNCH OUT!

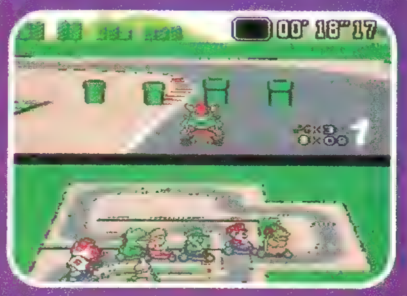
SUPER NES



1.-THE MAGICAL QUEST



2.-STREET FIGHTER II



3.-SUPER MARIO KART

4.-DEATH VALLEY RALLY
5.-SPIDERMAN & X-MEN
6.-GOAL!
7.-SUPER STAR WARS
8.-MARIO PAINT
9.-BART´S NIGHTMARE
10.-T.M.N.T. IV

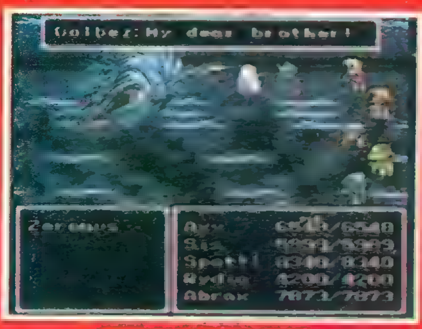
el control de los PROFESIONALES

por: AXY y SPOT

Espejito, espejito, dime ¿cuál es el juego más bonito?
Muchas veces nos han (y nos hemos) hecho esta pregunta y, casi seguro, como para todos los videojugadores, es muy difícil de contestar.
Creemos que cada juego tiene algo nuevo y bueno que enseñarnos. Hay a quienes nos gustan los R.P.G. porque cuando por primera vez jugamos un título de este tipo, pudimos finalizarlo y encontramos en él un buen entretenimiento y gran reto, y como un buen jugador que se precie de serlo, buscamos un reto mayor. Aún así dentro de esta categoría encontramos juegos excelentes como la serie de Final Fantasy o, aunque de otro tipo pero igualmente entretenidos, como Shadow Gate o Deja Vu... todos estos requieren de conocimiento del idioma inglés; Hi Tech pensando ya en el desarrollo de otros mercados, lanza en este año el éxito de Where in time is Carmen San Diego?, con la opción de juego en español.



WHERE IN TIME IS CARMEN SAN DIEGO?
¿Recuerdas que preguntamos si valdría la pena hacer juegos en español?
Pues ya nos estan haciendo caso.



FINAL FANTASY II
Los RPG son juegos largos que prolongan el entretenimiento.

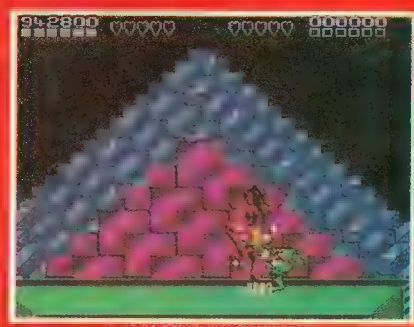
Sin embargo, podemos decir que los juegos R.P.G. son para el gozo de un solo jugador y si en casa hay 2 ó más, la cosa cambia y entonces los juegos de deportes (que usualmente son para 2 jugadores) son muy, muy recomendables... y como practicas más, llegas a tener mejor control, te vuelves un experto en ese tipo de juegos y en consecuencia llega a ser tu tipo de juego favorito. Tantos jugamos Goal que era de esperarse que Jaleco sacara el Goal! 2 de NES y Goal de Super NES, con más movimientos y emoción para todos los que jugamos este súper título de fútbol. Ahora que si realmente tienes un gran control sobre tus manos, los juegos de aventuras se vuelven tus preferidos. La trilogía de Zelda requiere de pensar y deducir aunque no tanta habilidad como la serie de Adventure Island. Los Marios agregan además un sinnúmero



GOAL!
Si tú te volviste maestro de Goal!, éste es tu próximo reto.



ZELDA
La combinación perfecta de acción y aventuras con gran lujo de detalles



BATTLETOADS
No es nada fácil. Tus manos deben hacer lo que tu mente quiere.

de secretos y pasajes escondidos que motivan al videojugador a esmerarse más por encontrarlos. Dentro de los juegos de aventuras encontramos variantes: los difíciles para jugadores expertos y muy habilidosos y los sencillos para jugadores más jóvenes y principiantes como Rescue Rangers.
Mario Paint, por ejemplo, no es un juego sino un cartucho cuyo único límite es tu imaginación y con el cual puedes pasar horas y horas desarrollando tu creatividad, además de que es un cartucho, para todos en la casa; lo puede disfrutar lo mismo un chiquitito que un abuelo, mujeres y hombres. Por otro lado, tienes muchísimas opciones de "rompecabezas electrónicos" como Lemmings, Los Lolos, Tetris, Dr. Mario, Yoshi y muchos otros que nunca podrás decir que terminaste porque siempre habrá algo más (mejorar puntos, tiempo, estrategias, etc).
Ahora que los juegos de naves también tienen su público. Desarrollan tu visión periférica (o sea fijar tu vista en un punto específico sin descuidar lo que pasa alrededor) y sin duda se disfrutan mucho sus gráficos y su música pues en estos 2 puntos los programadores ponen mucho énfasis.



MARIO PAINT
El único enemigo al que vas a vencer es el aburrimiento.


LEMMINGS
Piensa, piensa, piensa y luego actúa.


PRINCE OF PERSIA
Excelente juego que requiere habilidad y capacidad de deducción.


AXELAY
Este juego muestra como se logran efectos especiales con rotación y escala, no como en los primeros juegos en donde sólo giraban un gráfico y lo hacían cambiar de tamaño.


SPACE MEGA FORCE
Sin duda el juego más difícil y rápido de naves.

Ya para terminar este breve vistazo a los juegos tenemos que hacer un punto y aparte.
Street Fighter II ha sido sin duda una revolución. Tantos videojugadores de SNES y Arcadias lo hemos jugado que es un tema del que todos los videojugadores podemos hablar. Su programación con tantas posibilidades de combinaciones y variedad de personajes hacen que ningún round sea igual a otro y que hasta los que creen ser los mejores puedan ser derrotados por jugadores con menos experiencia pero con estrategias diferentes.

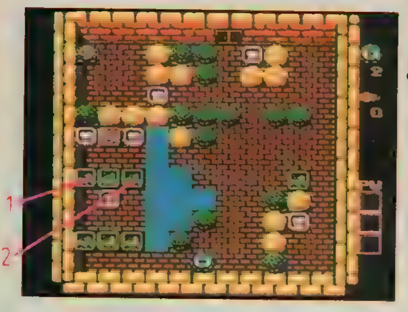


STREET FIGHTER II
Punto y aparte.

Bueno, a fin de cuentas lo que queremos decir es que a nosotros nos cuesta mucho trabajo decir cuál es nuestro juego favorito porque en su categoría cada uno tiene lo suyo. Por esa razón nos hemos negado a hacer caso a muchas cartas que nos piden que califiquemos los juegos porque muy probablemente muchos lectores no estarían de acuerdo con nuestra apreciación, como a veces nosotros no lo estamos cuando vemos las calificaciones que les dan a algunos títulos, pero en esta revista seguiremos hablando de todos los juegos que tengan la calidad para ser analizados.



LOLO II

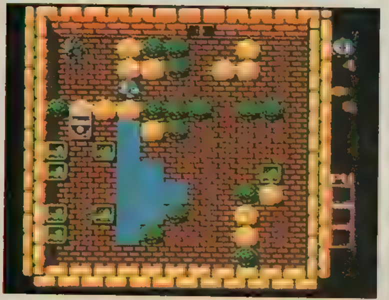


¿Cómo paso la tercera parte del piso 1. Clave PQPD?

Para tomar los 2 corazones de abajo a la izquierda deberás colocarte debajo de los tres bloques,luego empujar hacia arriba el "1" y el "2"; el bloque de enmedio muévelo a la izquierda o a la derecha para llegar a los siguientes bloques y repetir la jugada.



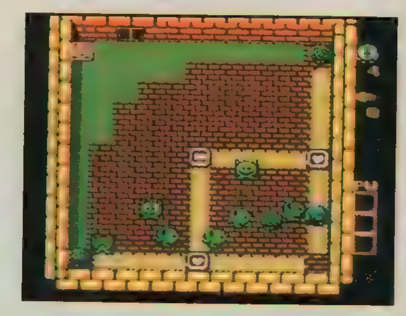


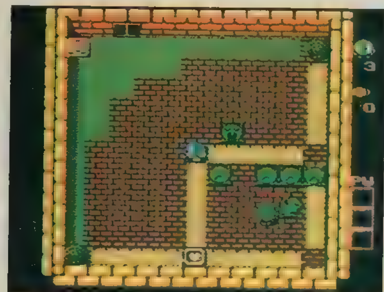


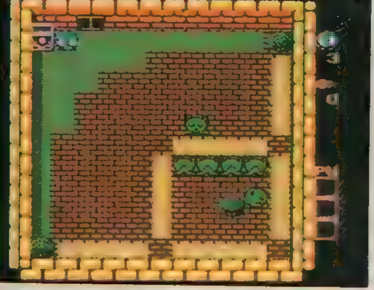
Aquí lo más importante es que el corazón de arriba a la izquierda lo tomes hasta el último, pues de lo contrario el enemigo te alcanzará antes de que tomes los demás corazones.

3ra parte Piso 1

En el tercer cuarto donde están los gatos, sólo camina hacia arriba hasta llegar al camino horizontal de arena.







Si tocas algún gato sólo muévete unos pasos a la izquierda y unos pasos hacia arriba y podrás agarrar todos los corazones sin ningún peligro.

TERMINATOR 2 (NES)

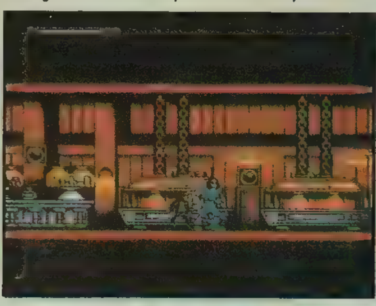
¿Cómo elimino al enemigo del primer nivel?



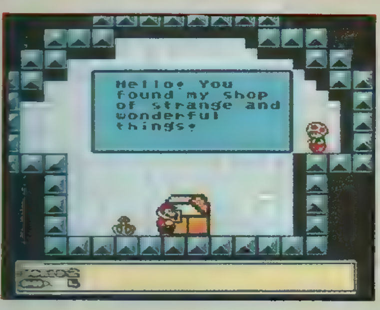
Es muy sencillo:

Si está viendo a la izquierda, salta y atácalo por la espalda con 3 golpes seguidos y salta hacia el otro lado y así consecutivamente.



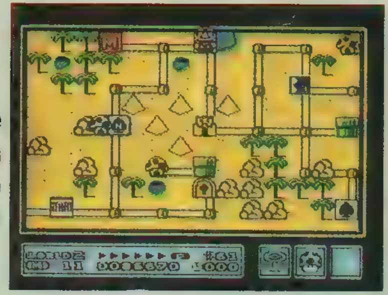


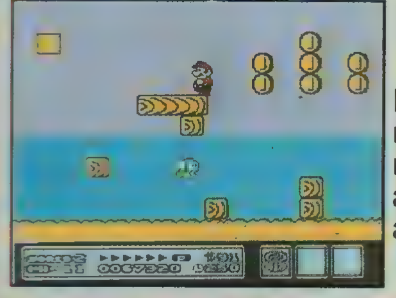
SUPER MARIO BROS. 3



¿Dónde agarro el ancla y para qué sirve?

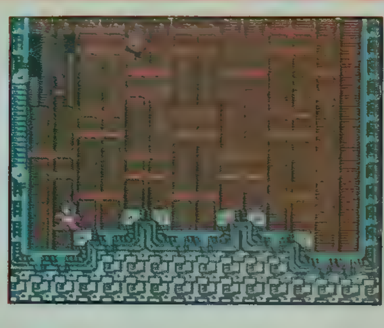
El lugar más fácil donde puedes encontrar el ancla es en el mundo 2-2. Es un poco complicado pero con práctica lo lograrás.





Lo primero que debes hacer es agarrar todas las moneditas que están a la vista, recordando no romper ningún bloque, luego regrésate a la balsa que va por arriba del agua donde está el "P" Switch, písalo y agarra todas la moneditas que antes eran bloques.

MEGA MAN 2



¿Cómo elimino a Quick Man?

Ya que hayas derrotado a Flash Man y llegues a Quick Man, ocupa el poder de Flash Man y cuando se acabe el poder, dispárale con tu arma normal.



¿Cómo derroto a Crash Man?

Para hacerlo necesitas haber derrotado antes a Air Man. Con su poder es muy fácil eliminarlo si calculas cuando él brinque y sueltas un disparo de aire; mantente en movimiento siempre para evitar que te dé la bomba.





CD-ROM

¿Cuándo aparecerá el CD-ROM player de Super NES?
LUIS BARRIENTOS
Concepción, Chile
CARLOS SANCHEZ
La Calera, Chile

Según las últimas informaciones que hemos recibido al respecto, el 32 bit CD-ROM de Nintendo saldrá en Diciembre de este año en los Estados Unidos, pero es muy probable que no aparezca hasta el año 1994. Ten paciencia ya que estos retrasos se deben a que Nintendo le está incluyendo nuevos adelantos a su CD-ROM, para satisfacer a cada uno de los exigentes Nintendomaníacos de todo el mundo. Sin duda, El CD-ROM para Super NES será algo nunca antes visto en un sistema de videojuegos. Les seguiremos informando sobre esta maravilla de 32 bit.

Fox

S. FIGHTER II

Si Ryu Y Ken ejecutan los mismos golpes, ¿para qué fueron creados y cuáles son las diferecias que hay entre ellos aparte de la apariencia?
LUIS URRUTIA
Santiago, Chile

Para responderte, debemos irnos al pasado a Street Fighter I: al único personaje que podías escoger era a Ryu y con el único luchador que podías jugar de a dos players era Ken. Por esta razón, estos dos peleadores debían tener las mismas características para que los rounds fueran justos, ya que el que ganaba seguía luchando sólo por el resto del juego. Así fueron creados estos personajes con similitud en pelea pero de diferente apariencia, para poder identificarlos por supuesto, por lo cual se mantuvo hasta la segunda parte de este fabuloso juego.

Max

SUPER SOCCER

¿Cómo puedo elegir al equipo Nintendo para jugar?
JORGE BEAUCHEFF
Bs.As., Argentina

Para elegir a este fabuloso equipo, formado sólo por estrellas futbolísticas, deberás hacer lo siguiente:
Primero que nada escoge la opción de dos jugadores. Luego, cuando aparezca la pantalla de selección de equipos, presiona y mantén presionado el boton "Start" en el control 2. Después de esto, presiona el botón "B" en este mismo control. Al hacer esto, el equipo Nintendo quedará a cargo del segundo jugador, por lo cual el gran reto se lo llevará el primero. Con algo de práctica, podrás dominar completamente a este equipo de ensueño.

Max

BATMAN RETURNS

¿Me pueden dar algunos secretos para este juego de Super NES?
GASTON FERMANDIOS C.
Viña del Mar, Chile

Con mucho gusto y aprovecharemos contarte que muchos amigos tienen problemas con los motociclistas ya que les quitan mucha energía (especialmente en niveles superiores), pues bien yo te diré a ti y nuestros amigos que a estos ágiles y rápidos enemigos los podrás eliminar lanzándoles un simple "Batarang" (boomerangs), además si tienes problemas con la cantidad de vidas y te gustaría obtener fácilmente vidas necesarias para no malgastar "Continues", te contaré que en el nivel 1; parte 2 (cuando Batman ataca sólamente con boomerangs), puedes quedarte en un lugar disparándoles a los enemigos que aparecen por ambos lados, éstos malandrines aparecerán constantemente y además no existe tiempo que te apure.
Recuerda que al jugar 50.000 pts. ganarás una vida extra. Este tips requiere de mucha paciencia, pero es fácil de lograr.
Esperamos haber solucionado tus prblemas.

Fox

MARIO IS MISSING

Podrían explicarme que hay que hacer en este juego, ya que trato de jugarlo y no lo entiendo.
JESSICA VELIZ V.
Viña del Mar, Chile

En realidad, este juego podrán disfrutarlo principalmente los que posean un buen nivel de conocimientos del inglés y mucha paciencia, ya que aquí tu destreza de movimiento y rapidez de manos no te servirán de nada.
Luigi debe buscar a su hermano por todo el mundo, desde San Francisco, U.S.A., hasta Japón, pasando incluso por Santiago, Chile, Bs.As., Argentina y muchas otras ciudades y paises sudamericanos. Debes pisar a todos los Koopas posibles hasta que uno de estos te entregue alguna pieza robada de algún lugar importante del sector geográfico donde estés. Ve a las casetas de información y retómala. Pero para darte la recompensa por devolverla, deberás contestar algunas preguntas. Aquí es donde entra el inglés, ya que todos los datos que te dan para responder estas interrogantes están en ese idioma.
En sí, éste es el juego. Si tienes más dudas, sígue escribiéndonos.
MAX

Max

MORTAL KOMBAT

¿Me pueden dar más información sobre el Mortal Kombat de Game Boy?
Nikki
Venezuela

Bueno te contaré que este juego es bueno, pero que lamentablemente en él se pierde mucho de lo espectacular del Mortal Kombat de arcade y por supuesto que del futuro Mortal Kombat de Super Nes. En realidad este juego aún no está completamente terminado, y hasta el momento no han sido programado los escenarios y lamentamos informarles que es muy probable que se quede así. Sobre la cantidad de personajes aún no tenemos la seguridad que los tendrá a todos, pero contamos con que así será.
Muchas interrogantes quedan pendientes sobre esta adaptación, como: ¿cuántos megas tendrá? ¿cómo serán posibles los movimientos especiales con sólo dos botones?. Tú también nos preguntabas sobre la posible adaptación para NES, te informamos que no existen intensiones de Acclaim de sacar una versión de Mortal Kombat para el sistema de 8 bits.

Fox

BART vs. SPACE

¿Qué "Goals" debo hacer en Bart vs. Space Mutant desde la segunda hasta la última escena?
RAFAEL PERDOMO
Caracas, Venezuela

Escena 2: Aquí tendrás que recolectar todos los sombreros posibles, esto lo podrás lograr quitándoselos a los alienígenas disfrazados de personas. Para quitarle el sombrero a alguien deberás esperar que pasen junto a ti y saltar.
Escena 3: En esta etapa deberás destruir globos, con los cuales se te descontarán los "Goals", necesitarás de toda tu habilidad como Bart para poder pasar esta escena.
Escena 4: En esta complicada etapa tendrás que recolectar lo letreros "Exit", saltando hacia ellos, o bien disparandoles con tu pistola de dardos.
Escena 5: Aquí tu misión será esconder los "Power Roads" de tus enemigos, para ello deberás recolectarlos y llevarlos hacia el reactor de planta nuclear. Debes tener presente que puedes cargar sólo cuatro "Power Roads" a la vez, además esta escena ofrece difíciles obstáculos que interrumpirán tu labor, ¡Buena Suerte!

Fox

STREET FIGHTER III

¿Es verdad que salió Street Fighter III para Super Nintendo?
ALFREDO MALLAGA REYES
Talagante, Chile

Si, es verdad, pero esta versión es falsa. A simple vista, este juego parece ser original, ya que la caja es igual a la de Street Fighter II, y ¡¡hasta tiene sello de garantía!!. El juego es la versión original con "arreglos", como por ejemplo lanzar bolas de fuego en el aire.

Fox

ENVIA TUS PREGUNTAS, SUGERENCIAS Y TRUCOS A:

DISTRIBUIDORAS UNIDAS S.A.
Transversal 93 Nº 52 - 03
Santafé de Bogotá - Colombia

EDITORIAL BLOQUE DE ARMAS
Final Av. San Martin con final Av. La Paz
Caracas - Venezuela

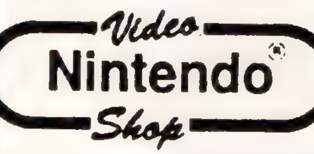


CLASIFICADOS





ALQUILER Y VENTA DE:



SUPERNITENDO
NINTENDO
GAME BOY

Diag. 110 No. 16-47 Local 204
Teléfono: 612 1497 Fax: 612 1742
Santafé de Bogotá, D. C. - Colombia

COMUNICACION RAPIDA Y EFECTIVA CON MILES DE LECTORES CADA MES



Bienvenidos a ciudad Acme, donde todo lo raro pasa; es hora de unirse a uno de los más "distinguidos" estudiantes y habitantes de esta ciudad para un sinnúmero de aventuras ¡sí! nos referimos a Buster Bunny.



Cuando corres puedes subir paredes para encontrar diferentes objetos.

TINY TOON ADVENTURES de Super NES es otra gran opción de Konami para todos los propietarios de este sistema.



Si no tienes cuidado estos buitres te pueden tirar.

En este juego debes ayudar a Buster Bunny a avanzar a lo largo de 6 escenas, todas muy diferentes, para así buscar el tesoro escondido del Coyote Calamidad y rescatar a Babsy Bunny.

En este juego, a diferencia de las versiones de NES y G.B. , sólo puedes manejar a Buster, quien cuenta con una gran variedad de movimientos como correr o barrer a los enemigos; para determinar la velocidad y potencia de estos ataques debes acumular energía en la línea de "Dash".



Todos los personajes de las caricaturas, "buenos y malos", están en este juego.

El juego cuenta con 3 distintos niveles de dificultad, así que cualquier jugador podrá terminarlo, pero ¿podrás hacerlo en la dificultad más alta "challenge"?

Como ya te habíamos dicho, las 6 escenas que componen este juego son diferentes unas con otras, lo que te garantiza un juego con cero monotonía; las escenas son:

ESCENA 1, ACME Loonivesidad: Esta escena es ideal para probar todos tus movimientos.

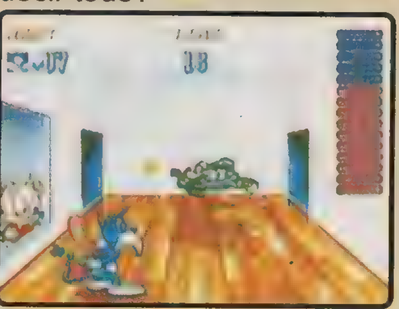
ESCENA 2, El Viejo Oeste: Aquí debes vencer a Max Montana, el más temible buscatesoros.

ESCENA 3, Spook Mansion: Debes tener mucho cuidado con los fantasmas.

ESCENA 4, Looniversity football: ¿Podrás anotar en el tiempo permitido?

ESCENA 5, Buster's Sky Jinks: Una verdadera aventura de altura.

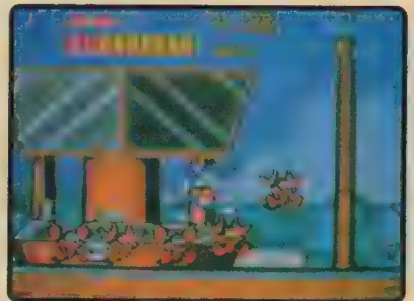
ESCENA 6, ??????: ¿Qué pensabas? ¿que te ibamos a decir todo?



En los Bonus Round tendrás oportunidad de hacer una gran cantidad de vidas.

Al final de cada escena podrás entrar a una escena de puntos donde podrás hacer más vidas,ya sea jugando frontón con Peluso, competir contra una computadora, jugar bingo o rescatar a todos tus amigos de las garras de Elvyra.

TINY TOON ADVENTURES presenta buenos gráficos y música (común en Konami), además de un buen reto; te recomendamos que lo conozcas.



Hasta el comedor de la Looniversity es peligroso.

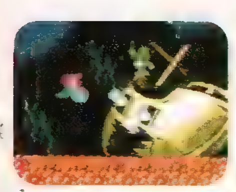


CAPCOM
USA

Disney's
THE LITTLE MERMAID

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM

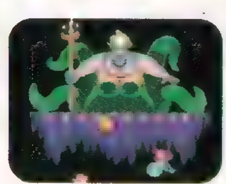
Oye el llamado de las sirenas debajo del mar.



Si Ariel no pasa el barco hundido estará perdida.



Caza a los cangrejos antes de darle con tus burbujas a las anguilas.



Tú puedes decir que la gran Ursula tiene práctica en lanzamiento de peces.

Si la Pequeña Sirenita fue tu película favorita de todos los tiempos, te encantará este video juego. Flounder, Sebastián y el príncipe Eric están todos ahí. Pero desafortunadamente también esta Ursula y sus maléficas criaturas. Canta "Debajo del mar" mientras ayudas a Ariel a salvar a sus amigos. Es una aventura que vas a querer y vas a mar.

CAPCOM
USA

Licenciatario de Nintendo® para jugarse en



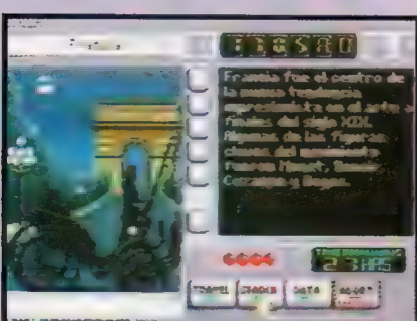
La bola de cristal



Where in time is Carmen Sandiego?

La compañía Hi-Tech está muy próxima a lanzar al mercado el juego "Where in time is Carmen Sandiego?", un famoso juego para computadoras que ya antes había hecho su aparición en el NES gracias a Konami.

En este juego tú asumes el rol de la agencia de investigación ACME, y tu misión es la de encontrar a Carmen Sandiego y sus secuaces que se hallan dispersos en varias partes del mundo y en distintas épocas.



Para cumplir con tu misión cuentas con una cronomáquina portátil con la cual podrás viajar a través del mundo y del tiempo para obtener pistas y localizar a Carmen Sandiego y sus secuaces, quienes son muy buscados por la agencia de detectives ACME.



Cabe mencionar 2 cosas que nos parecen muy interesantes de este juego y son que tienes la opción de ponerlo en distintos idiomas y entre ellos está el español, con lo cual facilitarás mucho tu misión; la otra es que requieres de un gran conocimiento de la historia y el arte de cada país para poder resolver todas las pistas que te van dando y así poder capturar a Carmen Sandiego. Es por eso que al comprar la versión del NES te regalaban una mini-enciclopedia. Aún no sabemos si la versión de SNES la incluya, pero lo seguro es que tendrás un juego muy interesante para toda la familia.



Twin Bee para Super NES

Como te habrás podido dar cuenta, Konami está haciendo mucha experiencia en lo que a juegos de naves se refiere (Gradius III, Axelay y Parodius, los cuales son juegos muy buenos) y ahora se encuentra programando un juego llamado Twin Bee.

Este juego será para 2 jugadores a la vez, lo que te permitirá jugar con un amigo.



En este juego tú controlarás a 2 naves (obviamente llamadas Twin Bee), las cuales lucharán contra enemigos igual de chistosos que ellas.

Al eliminar a algunos enemigos estos soltarán poderes para tus naves, y así podrás hacer disparos más poderosos u obtener múltiples, al estilo Gradius, que también atacarán al enemigo.

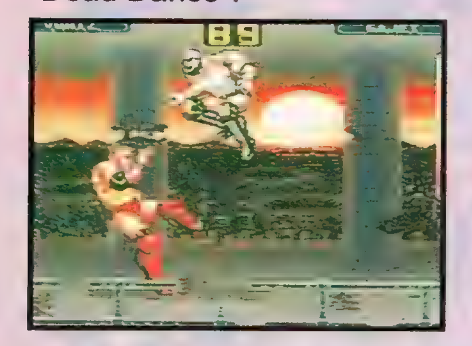


Aunque el juego parezca un poco "tierno" por el tipo de gráficos que maneja en los fondos, la acción en algunos niveles se torna muy difícil, lo que hace necesaria la opción de los 2 jugadores con sus respectivos múltiples; ahora sólo resta esperar que Konami traiga este juego a América y no vaya a pasar como con Parodius, que sinceramente creemos que fue un gran error de Konami el no trerlo.



Dead Dance

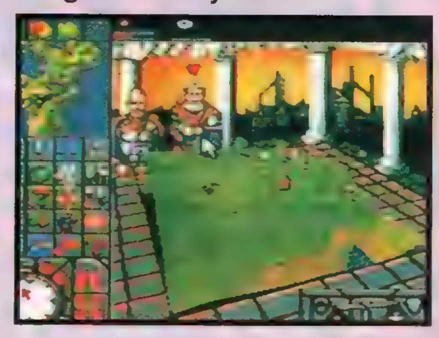
Jaleco por lo visto intenta especializarse en juegos de pelea ya que, como seguramente recordarás, esta compañía es muy buena en juegos de deportes; pues bien, después de la salida de Rival Turf 1 y 2, se encuentra ahora preparando un juego conocido como "Dead Dance".



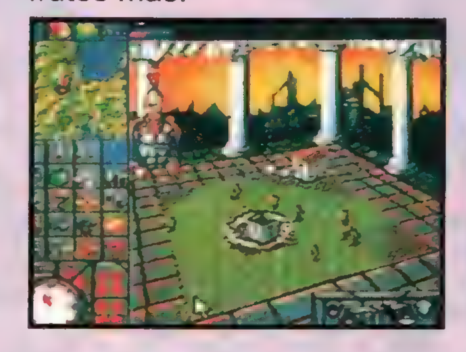
Dead Dance es la historia de un joven llamado Syoh, quien deberá luchar contra una serie de enemigos que gobiernan un mundo devastado por la guerra; el modo de juego es un poco parecido a Street Fighter II pero aquí los enemigos no sólo te atacarán con golpes especiales, sino con granadas, bazookas y otros implementos.
Sólo queda ver qué tanta experiencia ha tomado Jaleco desde Rival Turf a Rival Turf 2 y Dead Dance, ya que estos 2 últimos juegos están programados con 12 megas.

Power Monger

El equipo de Electronics Arts se encuentra trabajando en otro juego al estilo "Populous", llamado Power Monger.
En este juego te encargarás de guiar a tu país a la victoria en batalla, al cambiar estrategias y aprovechar el terreno a tu favor. Como te podrás dar cuenta, la temática del juego es un poco parecida a la de Populous II, pero aquí no se trata de luchar contra dioses sino contra otros estrategas de guerra muy hábiles.

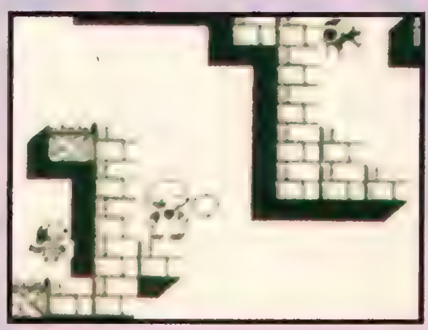


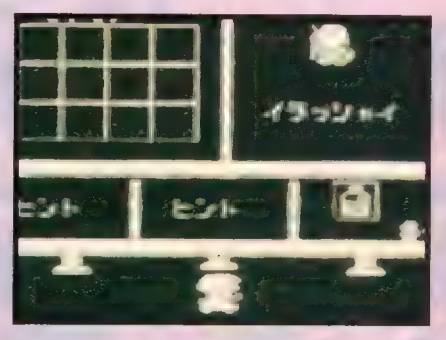
Este juego, junto con los que ya te habíamos mencionado (Populous II y Sim Ant), se puede jugar con el Mouse de Super NES, con lo que se logra que el juego sea más rápido y por consiguiente lo disfrutes más.



Milon's Secret Castle G.B.

Por lo visto ahora Hudson se encuentra pasando sus juegos clásicos a G.B.; después de Bonk's Adventure ahora sigue con Milon's Secret Castle, que es un cartucho clásico en el cual un valiente niño llamado Milon debe rescatar a la gente musical que se encuentra encerrada en un castillo custodiado por monstruos.

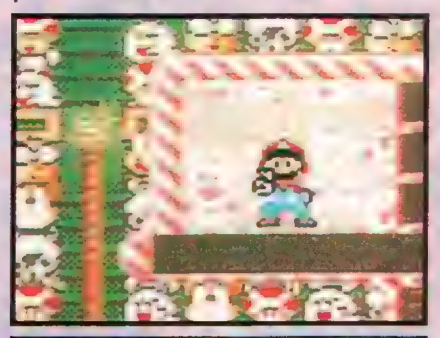




Para poder atacar a los enemigos Milon cuenta con su arma lanza burbujas, la cual podrá aumentar de capacidad, además de poder comprar algunos otros objetos. Será interesante ver qué cosas escondidas hay en el castillo.

Yoshi's Cookies también para SNES

Como ya te habíamos dicho en el número anterior, Nintendo se encontraba trabajando en el juego Yoshi's Cookies para NES y G.B.; pues bien, para no fallarle a todos los fanáticos de Nintendo, también se encuentra trabajando en la versión para SNES.





La única diferencia que hay entre las versiones de NES y

G.B. con la de SNES, son solamente los gráficos y el audio, ya que el chiste del juego es el mismo. Al igual que la versión del NES, aquí podrán participar 2 jugadores compitiendo entre sí para determinar un ganador.

Por cierto, ahora que estamos hablando de Nintendo, te podemos decir que ellos se encuentran haciendo un estudio de mercado, ya que hay 2 sistemas de 16 bit con adaptador CD-ROM (Read Only Memory: ROM) y han determinado que el sistema que salió en diciembre del año pasado defraudó a muchas personas porque no era lo que esperaban y eso es debido a que los juegos que hay para ese sistema requieren de mucho tiempo de acceso. Además, muchos de estos juegos no involucran a los jugadores en la acción, es decir, que los jugadores sólo se sientan frente al monitor a ver cómo se desarrolla el juego y eventualmente se dedican a presionar uno o dos botones para así intervenir en la acción del juego.

Es por eso que Nintendo se encuentra haciendo todo tipo de análisis, ya que ellos y todos sus licenciatarios quieren aprender de los pequeños "errores y detalles" que cometen las demás compañías, para así poder crear un Hardware más de acuerdo a lo que los jugadores quieren. Nintendo no quiere que su CD-ROM al ser planeado de 32 bit (los demás son sólo de 16) permita este tipo de errores.

Además te queremos decir que hay rumores muy fuertes en Nintendo Co. de Japón acerca de que uno de los primeros (muy probablemente el primero) juegos para el CD-ROM 32 bit, sea otra aventura de Mario (producida y dirigida por nuestro viejo amigo Shigeru Miyamoto). Se habla de que esta aventura tenga aproximadamente entre 35 y 40 minutos de animación tipo caricatura, y obviamente un enorme mundo por explorar, aparte de un magnífico audio y video.

Club Nintendo te seguirá manteniendo informado de todo lo que haya alrededor del CD-ROM, el que vendrá seguramente a revolucionar todo lo establecido en videojuegos.

En nuestros próximos números te daremos información de todo lo que tu necesitas saber. ¡No te los pierdas!



Los GRANDES de GAME BOY



1.-SUPERMARIOLAND II

Este nuevo juego se ha apoderado rápido del primer lugar. No cabe duda de su calidad en gráficos y sonidos.



2.-KIRBY´S DREAMLAND

Kirbys se mantiene dentro de la lista de popularidad por una razón: es divertido y emocionante.



3.-LOONEY TUNES Mixed-up Melodies

7 aventuras en este cartucho que rápidamente se ha puesto en el gusto de los aficionados.

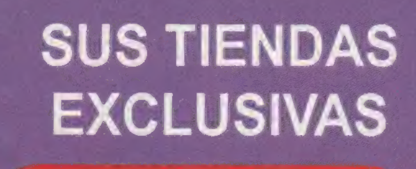
4.-TINY TOON
5.-LITTLE MERMAID
6.-BIONIC COMMANDO
7.-BATTLETOADS
8.-STAR WARS
9.-YOSHI
10.-TOM & JERRY

En tu próximo número...



¡NO TE PIERDAS EL PROXIMO NUMERO¡

APARECE TODOS LOS MESES





C.C.C.T., NIVEL C-1, CHUAO, CARACAS
TELFS.: 959.32.12 - 261.96.23



C.C.C.T., MINITIENDAS
NIVEL C-2, 2da. ETAPA, CHUAO,
CARACAS, TELF.: 261.12.35

CYBERTECH

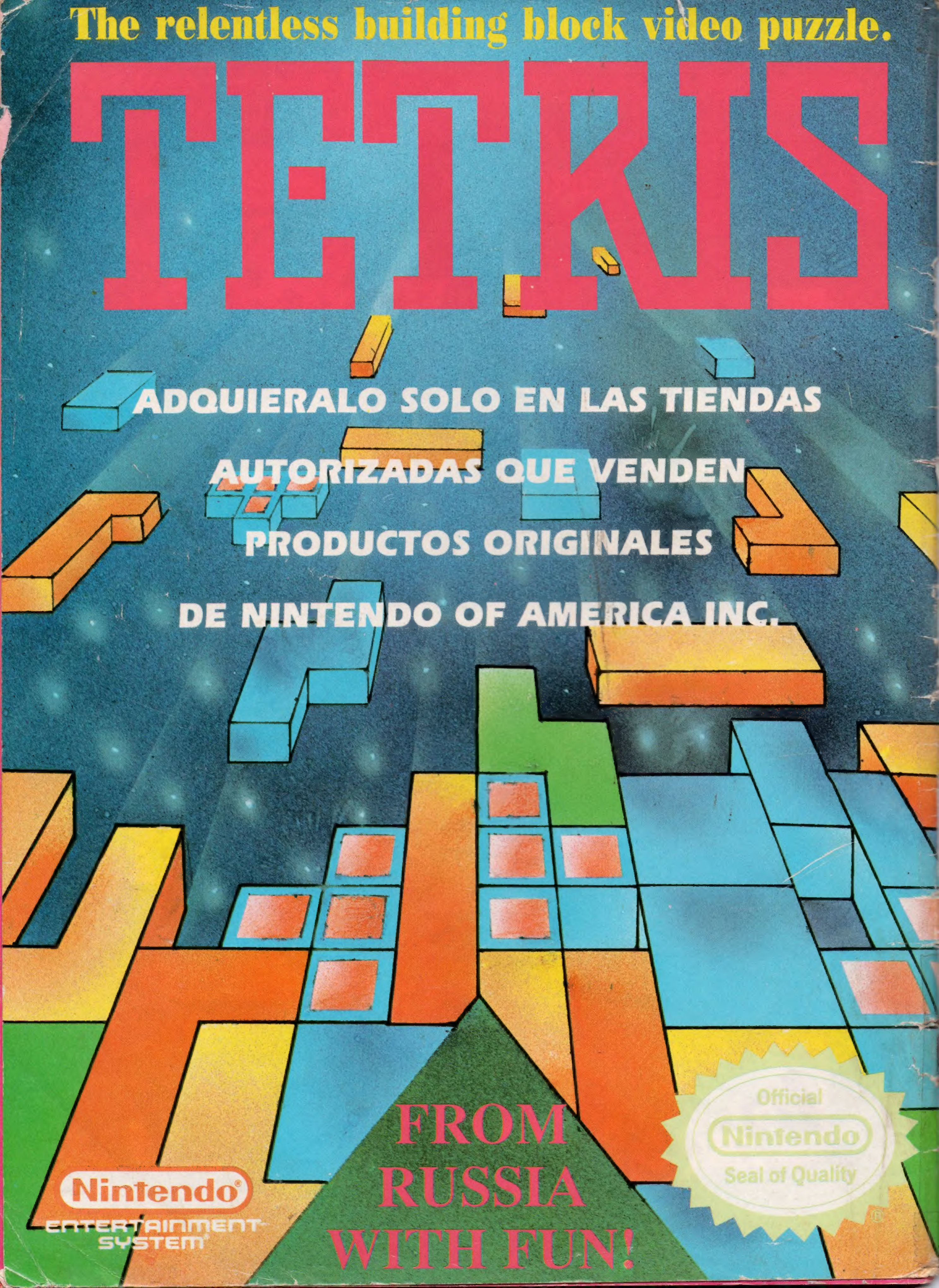
AV. FRANCISCO MIRANDA, EDF. PARQUE CRISTAL,
NIVEL TIENDAS, LOCAL 1, LOS PALOS GRANDES,
CARACAS, TELFS.: 285.26.06 - 285.03.03

SUPER NINTENDO.
ENTERTAINMENT SYSTEM



THE WORLD OF
Nintendo®
VALENCIA

AV. BOLIVAR, CENTRO COMERCIAL
GUAPARO, P.B., LOCAL 47, VALENCIA
TELFS.: (041) 671065/671409


The relentless building block video puzzle.
TETRIS
ADQUIERALO SOLO EN LAS TIENDAS
AUTORIZADAS QUE VENDEN
PRODUCTOS ORIGINALES
DE NINTENDO OF AMERICA INC.
FROM
RUSSIA
WITH FUN!
Official
Nintendo
Seal of Quality
Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM